576 KByte

A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

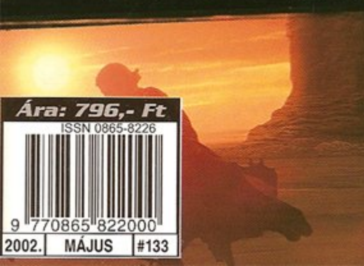




STAR WARS

VÉGTELEN TÖRTÉNET





DVD EST EXTRA MELLÉKLETTEL

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



2002. MÁJUS #133

Na mondom mi van:
A hozzánk érkezett levelekben a következő dolgokat kértétek:
1., "Legyenek újra képaláírások!"
Eddig is voltak, de jelentem, mostantól még többen vannak!
2., "Legyenek színes hátterek is!"
Tessék lapozni...!
3., "Legyen hónap dumája!"
Van.
Ezen kívül az e hónapra rendeltetett bónusz dolgok a következők:
Sikerült megállapodnunk a DVD Est Extra-val, hogy ettől a hónaptól állandó mellékletünkként jelentkeznek. Ez a lehetőség az olvasóknak "ajándék", az újság árát nem befolyásolja. Úgy gondoltuk, hogy a filmek elég sok embert érdekelhetnek, de nem akarunk a játékoktól elvenni 8-10 oldalt filmajánlókhoz és hasonló dolgokhoz. Ezért választottuk inkább azt, hogy olyanok írjanak a DVD-ről, akik igazi vérprofik ebben (és a saját oldalaink sem csökkennek ezáltal). Szóval, tessék csemegézni...
E havi témánk, az Episode II örve alatt, a Star Wars legenda. Ezért készítettünk a Kultjátékok különkiadásaként egy kisebb(?) összefoglalót az 1993 óta megjelent játékokról. Emellett az SW más helyeken is fel fog bukkanni, ofkóz.
Az 576 Toys-os hagyományokat felelevenítve elindult a figurákkal foglalkozó rovatunk. Írjátok meg a véleményeteket ezzel kapcsolatban is, hogy kinek milyen igénye van rá.
És persze a szokásos játék és rovathegyek...
Ja igen, a következő számmal kapcsolatosan még egy meglepetés: a júniusi 576 fóliázva lesz, a fóliázás oka pedig egy újabb extra meglepetés, ezúttal a kártyajátékok és a Gyaloggalopp szerelmeseinek.
Na csókolom, jó olvasgatást!

ender
vfulop@576.hu



Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1042 Budapest, Árpád út 112.
Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.
576kbyte@576.hu www.576.hu

Laptulajdonos: *Balogh Zsolt*
Főszerkesztő: *Fülöp Viktor* vfulop@576.hu
Layout: *Varga Balázs* vargab@576.hu
Tördelés: *Soltész Tamás* bwc@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest
Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132
egy évre 6999,- Ft, fél évre 3999,- Ft, negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

AKTUALITÁSOK

ISMERTETŐK

NAGYÍTÓ

ÉRDEKESSÉGEK

MÁS









A POLITIKA IS CSAK JÁTÉK

Méghozzá nem is kicsi. Vegyük például az Egyesült Államokat, ahol a politikus bácsik végső kétségbeesésükben a legfurább eszközöket is hajlandóak igénybe venni a választópolgárok magukhoz édesgetésére. Jesse Ventura (ex-testépítő, ex-pankrátor, ex-színész, jelenleg minnesotai kormányzó) például PC-s játékot kíván íratni önön népszerűsítésére, melyben kiemelné a regnálása alatt létrejött pozitívumokat, és egyben ostorozná ellenfelei tehetetlenségét. Arról nem szól a fáma, hogy a kormányzó bácsi milyen stílusú gémet óhajt bevetni (én FPS hibridre tippelnék), de az ötlet mindenesetre megfontolandó: tulajdonképpen nálunk sem ártana, ha szeretve tisztelt politikusaink inkább egy kiadós Quake3 FFA-ban vezetnék le a feszültséget...

ELKELT A SHINY ENTERTAINMENT

Már régóta keringenek a pletykák az Interplay nem éppen rózsás anyagi helyzetéről. Ezt alátámasztandó a patinás múltú kiadó a napokban megválni kényszerült koronaékszerétől, a Messiah-t, és a Sacrifice-t jegyző Shiny Entertainment-től. A vevő a mostanság igencsak bevásárlós kedvében lévő Infogrames, akik mintegy 50 millió dollárocskát csengettek ki a cégért. Ismerve, hogy a Shiny éppen a jövő év egyik nagy durranásának ígérkező Matrix játékot fejleszti, ez nem is volt olyan nagy összeg – pláne ha azt is hozzávesszük, hogy a Matrix licensz korábban 10 millióért került az Interplay birtokába.

EVERQUEST 2 – MOST MÁR BIZTOS

A masszívan multipalyer online RPG-k rajongói fellélegezhetnek: pár hetes bizonytalanság után megerősítést nyert az Everquest folytatásának fejlesztése. Az EQ2 számos újdonsággal szolgál majd, ezek közül a legkiemelkedőbb a kétszeresére (!) növelt bejárható terület. A grafikai kidolgozottságról sokat elárul, hogy a fejlesztők gigaherz körüli procit, fél giga ramot, és egy hármas sorozatszámú Geforce-ot tartanak szükségesnek piciny gyermekük problémamentes futtatásához. Várható megjelenés: 2003 októbere, addig lehet gyűjtögetni a gépfejlesztésre...

MIDTOWN MADNESS, HARMADIK FELVONÁS

A Microsoft nagy örömmel tudatta a nagyérdeművel, hogy már javában folyik a nagy sikert aratott Midtown Madness-sorozat harmadik részé-

ZIMANKÓS IDŐK

DUNGEON SIEGE: SHADOWS OF WINTER

Alig jelent meg a Dungeon Siege és máris kiegészítők, módosítások tucatját jelentették be hozzá. A két legérdekesebb projekt (Ultima 5 remake, Shadows of Winter) közül mi most az utóbbit vesszük szemügyre közelebbről. A SOW tehát egy Dungeon Siege mod, de a jobbik fajtából. A jobbik fajtából bizony, mert a jelenleg nyolc főt számláló fejlesztőcsapat csak a DS bombasztikus engine-jét hagyta változatlanul, minden mást (a sztorit, és részben a grafikai tartalmat) újraalkották A Shadows of Winter továbbra is a DS-univerzumban játszódik, de most a rideg északi vidékeken járunk, ahová sokan menekültek a kontinens belsejében dúló polgárháború elől. Te Ilgarin báró egyetlen gyermekét alakítod, aki kénytelen felvenni a harcot a gonosz Ghen herceg mindent elpusztító hordái ellen. Tartalmi téren is történtek változtatásokat: a jól bevált teherhordó szamarat felváltotta a kecske, és tucatnyi új szörny, páncél és fegyver került be a játékba. Télen már játszhatunk vele.



AVP : A MECCS FOLYTATÓDIK

ALIENS VS. PREDATOR 2 EXPANSION

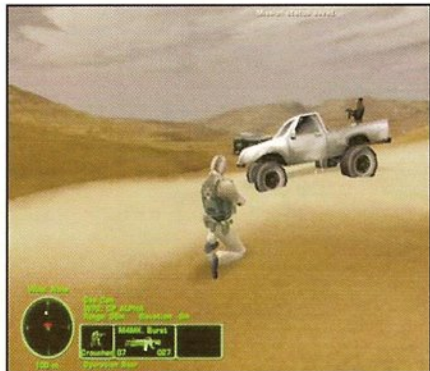
Na, mit csinálunk, ha sokan megvették a játékunkat? Hát persze, hogy küldeteslemezt adunk ki hozzá! Így van ez az AvP 2 esetében is a Sierra Entertainment és a Fox Interactive kollaborációjában már készülget is az Avp 2: Primal Hunt Expansion Pack, mely a sikeres Alien versus Predator 2 élettartamát hivatott meghosszabbítani. A kiegészítő története 500 évvel az Aliens Versus Predator 2 eseményei előtt játszódik, így választ kaphatunk majd néhány, az előző részekből fennmaradt megválaszolatlan kérdésre. A négy új single player pálya (melyek az Aliens-ből ismerős LV1201 kalauzolnak el bennünket) mellet 2 multiplayer térkép kapott helyet a kiegészítőben, és az új kihívásoknak megfelelően a fegyverarzenálunk is alaposan kiszélesedik majd. Az expansion pack-et a Kiss: Psyho Circus révén megismert Third Law Interactive fejleszti, és idén júniusban érkezik a boltokba.



TŐR A SZÍVBE

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

A Novalogic Delta Force sorozata joggal nevezhető minden taktikai FPS-ek ősapjának, hiszen a jópár éve megjelent első rész definiálta ezt a stílust. A Delta Force 3 (Land Warrior alcímmel futott a kicsike) Novalogicék úgy határoztak, hogy nem ártana pár, napjaink katonai eseményét feldolgozó misszióval bővíteni az eredeti játék kínálatát. Az elhatározás eredményeképp születette meg a Zombie Studios által fejlesztett küldeteslemez, a Task Force Dagger. A TFD küldetései kivétel nélkül Afganisztánban játszódnak, ráadásul mindegyikük megtörtént eseményeken (a Kandahar-i reptér elfoglalása, a Mazar-e-Shariff-i terroristaközpont felszámolása, vagy éppen a Kabul környéki bunkerek megtisztítása) alapszik. Az afgán hadjárat 25 új single player küldetést jelent, új kommandós egységek (USAF CSAR, CIA Special Operations) részvételével, és természetesenrengeteg új fegyver felhasználásával. Nyáron várható.





FORGALMIT, JOGOSÍTVÁNYT KÉREK!

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Jó fejek ezek az Electronic Arts-os srácok: előbb bejelentik, hogy az NFS legújabb része (Hot Pursuit 2 – úgy tűnik, az ötödik rész után végleg abbahagyták a folyamatos számozást) csak és kizárólag Playstation 2-re fog megjelenni, aztán pár hónap múlva meggondolják magukat, és kiadják a játékot PC-re (sőt, Xbox-ra, meg Gamecube-ra) is. Nem baj, inkább így legyen, mint fordítva...
A Hot Pursuit 2-ben ismét az NFS sorozat egyik legkedveltebb eleme, a rendőrös fogócskázás kerül majd előtérbe. Az előző rész (ami esetünkben ugye az NFS4-et jelenti) jól bevált játékmódjain (Quick Race, Single Challange, Championship, Hot Pursuit) kívül bemutatkozik egy újlehetőség, az úgynevezett Top Cop is. A TC tulajdonképpen egy story-mód, ahol egy autópálya-





rendőr szerepében kell majd helyt állnunk mintegy harminc küldetésen keresztül. Ezen kívül a játék több mint húsz pályát tartalmaz majd. Választható kocsikból is ennyi (húsz) van egyébként, nagy részük még nem ismeretes, de annyit már biztosan tudni, hogy a Ferrari 360 Spider, a Lamborghini Murcielago és a Porsche Carrera GT mindenképpen szerepet kap majd a versenyek során. A PC verzió helyi hálózaton és interneten keresztül játszható multiplayer részt is tartalmazni fog – szemben a konzolos testvérkékkel, ahol csak osztott képernyős küzdelemre lesz lehetőség. A PC-s inkarnációt az EA Seattle-i stúdiójában fejlesztik, és ha jól jön ki a lépés, év végére készen is lesznek vele.

ELVESZVE EGY STATIKUS VILÁGBAN

STATIC

Oh, Fallout, Fallout, mily kedves vagy szívünknek! Te voltál az igazi, „felnőtt" RPG: fegyverek, mocskos beszéd, lazaerkölcsű nénik (finom voltam), drogok, és kőkemény mészárlás. Örömmel konstatáltuk, hogy a Pinbox Productions lassan készülgető CRPG-je is ugyanezekkel a hangulati elemekkel operál, és akár a Fallout nem hivatalos folytatásának is tekinthető. A képeket megnézve elég szembetűnő a hasonlóság – ugyanaz a sötét, lepusztult környezet, ugyanaz a posztapokaliptikus hangulat. A történet a jövőben játszódik, ahol hősünk éppen a dark-fantasy hősök szokásos pszichikai problémájával, a teljes emlékezetvesztéssel találja szemben magát. Egy titkos kormánylaboratóriumban ébred, láthatóan bizarr kísérleteket folytattak vele, de ő ebből





nem emlékszik semmire. A feladat adott: megtudni, hogy ki áll a kísérletek mögött, miért csinálta ezt velünk, és persze azt, hogy hogyan tudnánk vagdalt-húskonzervet csinálni belőle. Társunk is akad a bajban egy „retro-futurisztikus" robot (ez mondjuk nem tudom hogy mit jelent, de a készítők biztos, mert ők fogalmaztak így) személyében, akit nemes egyszerűséggel Bio-Buddynak hívnak.
A fejlesztők epikus története, rengeteg mellékküldetést, helyszínt, és fegyver, valamint egy, leginkább a pszichonikára emlékeztető mágiarendszert ígérnek. A játéknak egyelőre nincs kiadója, sőt, megjelenési időpontja sem, de az eddig közölt képek és részletek nagyon bíztatóak.

nek fejlesztése. Az MM3-ért a svéd illetőségű Digital Illusions felel (kegyetlenek ezek a srácok, kilenc, párhuzamosan futó projektjük van éppen), és az Xdobozos verzió valamikor az év végén látja majd meg a napvilágot, PC-re csak a jövő év első felében jön ki. Röviden az újdonságok: két város (Párizs és Washington DC), harminc autó, négy játékmód, szuper AI, forgalmi dugók, és rázós helyzetek. A hírek szerint a gyalogosokat sajna még ebben sem lehet elütni, mindegy, majd a negyedik részben!

WARCRAFT 3 AKCIÓFIGURÁK

A Blizzard már erősen gyűr az idén nyáron (minden valószínűség szerint) kitörő Warcraft 3 mizériára: az emelt árú Collectors Edition (erről már olvashattatok a márciusi számban) mellet pofás kis akciófigurákat is piacra készülnek dobni a rajongók



pénztárcájának minél hatékonyabb megcsapolása érdekében. Egyelőre három figurát mutattak be – egy ork Thrall-t, egy dwarven-t, és egy nightelfet. A figurák tizenöt centi magasak, testrészeik nyolc ponton mozgathatók/hajlíthatók, és több fegyver jár melléjük. A javasolt fogyasztói ár 10 dolcsi, a tervek szerint a játék megjelenésével egy időben már kaphatóak is lesznek.

REPGÉPSZIMULÁTOR A LUCASARTS-TÓL

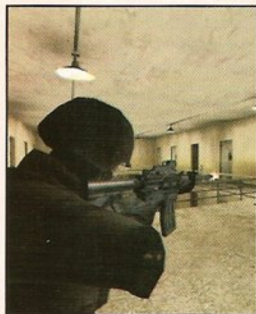
A Lucasarts mostanság nagyon nyomul: nem elég, hogy egy kazal Star Wars játékot készülnek kiadni, még a régi sikerszériáik felmelegítésére is marad idejük. Konkrétan a Tottaly Games (Bridge Commannder) új játékáról, egy egyelőre név nélküli repülőgép-szimulátorról van szó, melyet a korábban az LA égisze alatt tevékenykedő Larence Holland készül elkövetni. Holland nagy szimulátor-gurunak számít (X-wing, Tie Fighter, Secret Weapons of Lutwaffe – csak hogy az ismertebbeket említsem) így joggal reménykedhetünk, hogy ez az új, a második világháború eseményeit felelevenítő játéka is



virtuális pilóták kedvencévé válik majd. A játékban Európa különböző hadszínterein tevékenykedhetünk majd egy speciális, a legrázósabb feladatok végrehajtására létrehozott egység újonc pilótájaként. Megjelenés: valamikor 2003-ban, PC-re és nextgen konzolokra egyaránt.

MINDEN FÉLELMEK LEGNAGYOBBIKA

Tom Clancy-t gondolom nem kell bemutatnom, az úriember íróként és a Red Storm fejlesztőcsapat főnökeként is nagy ismertségnek örvend az akciódús történeteket/játékokat kedvelők körében. Clancy legutóbbi könyvsikeréből (The Sum of All Fears) film készült – a főszerepben Ben Affleck és Morgan Freeman



– a filmből pedig játék. A filmek „megjátékosítása" általában nem eredményez mesterművet, reméljük, hogy ez a TSOAF esetében másképp lesz, különösen, hogy Clancy-ék az általuk jól ismert, a Rainbow Six/Rouge Spear páros által kitaposott taktikai FPS ösvényen próbálják elmesélni a sztorit. Apropó, sztori: gonosz neonáci terroristák atombombát lopnak, és a Szuperkupán kívánják felrobbantani – remélem, hogy a játék azért ennél jóval kevésbé lesz sablonos. Május vége felé már lehet érdeklődni a helyi szoftverbutikban, mert a film amerikai premierjével párhuzamosan akarják kiadni.

CIVILIZATION 3 KIEGÉSZÍTŐ

A hármas számú Civilization sem kerülhette el a sikerjátékok sorsát:



KALANDOK SZIBÉRIÁBAN

SYBERIA

Végre egy jó kis békebeli kalandjáték! A stílus elég mostoha időket él mostanság, mikor a népszerű hárombetűs rövidítések (FPS, RTS, RPG) uralják a piacot. A Syberia – fittyet hányva a trendeknek – azokat az időket idézi, amikor még volt igény a hangulatos, agyunk nemesebbik felét megmozgató történetekre is. A Syberia sztorija magával ragadó: Kate Walker, a tehetséges (és nem utolsósorban gyönyörű) New York-i jogászhölgy azért utazik Európába, hogy megvásároljon egy híres játékgyárat. A dolgok azonban nem úgy alakulnak, ahogy eltervezte, és hamarosan minden a feje tetejére áll...

A gyár tulajdonosnője rejtélyes körülmények között elhalálozik, bátyja pedig váratlanul eltűnik valahol az Alpok és Szibéria között. Kate feladata, hogy felkutassa az eltűnt tudóst, és rábírja a gyár eladására. Hosszú utazás vár rá, melynek során lassan kezd rádöbbeni, hogy milyen okok is állnak a család tragédiája mögött.





A Syberia grafikája az egyik legatmoszférikusabb darab a jelenlegi szűkös kalandjáték-felhozatalban: gyönyörű, nagyfelbontású hátterek, hangulatos fények és árnyékok, részletesen kidolgozott és animált karakterek teszik élővé a játék világát. A helyszínek néhol egész egyszerűen varázslatosak, ritkán látni ilyen jól elkapott hangulatú városokat és belső tereket. Nagyon ránk férne már egy jó kaland, reméljük, a Microids játéka nem okoz majd csalódást.

ÜDVÖZLET A DILIHÁZBÓL

POSTAL 2

Emlékszik még valaki a Postal-ra? Igen, ez volt az a bizonyos izometrikus nézetű kis akciójáték, melyet brutalitása okán a világ számos országában betiltottak. Az első részt fejlesztő Running with Scissors kipihente a nyakukba zúduló szitokáradatot, és most nagy erőkkel dolgozik egy még brutálisabb, még visszataszítóbb második rész elkészítésén. A hagyományos 2D-s nézet ugrott, bejött helyette a Unreal Warfare engine, és a first person nézőpont. A tartalom viszont nem sokat változott: egy idegileg igencsak instabil átlagpolgárt alakítunk, akinek agyára ment a napi bevásárlással, sorban állással, kutyasétáltatással járó hajsza, és a maga módján akar rendet tenni a világban – fegyverrel. Sok-sok fegyverrel. A fegyverek között a hagyományos



géppityu/automata pisztoly/gránátvető triászon kívül olyan eszement darabok is találhatók, mint a benzines kanna és a gyufa (na vajon mit kell vele csinálni) vagy a... khmmm... hogy is fogalmazzam meg kultúráltan... szóval a saját férfiasságunk, mellyel halálos csapásokat mérhetünk a járókelőkre. Most képzeljétek el, amikor egy multiplayer összecsapásban két játékos ezzel méri össze az erejét - nem semmi.

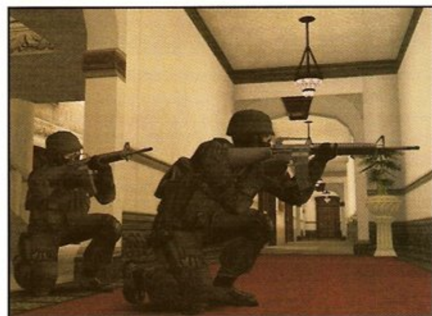
A fejlesztő urak a játék AI rendszerére a legbüszkébbek (a brutális tömegmészárlásokon kívül persze) mely szerintük ráver két kört az összes, jelenleg a piacon található vetélytársra. Ha tehetitek, olvassátok el valamelyik nyilatkozatukat: nyilvánvalóan nem normálisak, egyes vélemények szerint a patch-eket már a diliházból fogják írni. A mészárlás ősszel kezdődik.



ELIT-VARJAK AKCIÓBAN
RAVEN SHIELD

Nagyon fut mostanság a szekér a taktikai FPS-ekkel, szinte minden hónapban kijön belőlük egy újabb, említésre méltó darab. A stílus egyik megteremtőjeként számon tartott Red Storm (Rainbow Six, Rouge Spear, Ghost Recon) sem akar kimaradni a jóból, és már javában hegeszti az R6-vonal folytatásának szánt Raven Shieldet. A fejlődés a képek alapján egyértelmű: a korábbi RS játékok saját gyártású (és őszintén szólva nem túl látványos) grafikus motorral büszkélkedtek, míg a Raven Shield a vadiúj Unreal 2 technológiát alkalmazza erre a célra.



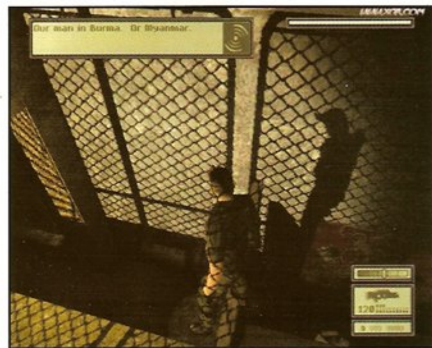


A belső tartalom viszont nem sokat változott, inkább csak finomodott. Most is egy csapat különlegesenkiképzett kommandós irányítása lesz a feladatunk, akik elsősorban Dél-Amerikában és Európában (képeink egy londoni nagykövetségen játszódó misszióból származnak) igyekeznek megbüntetni a rosszarcú terrorista bácsikat. Visszatér a (Ghost Reconból hiányzó) előzetes tervezés is, azaz ismét órákig szöszmötölhetünk majd a taktikai térkép fölött egy épkézláb bevetési terv létrehozása céljából. A játék tizenöt single player missziót (és egy ezekre felépített kampányt) kínál, plusz számos, direkt a multiplayer akciókra tervezett térképet. A Red Stormnál azt is elmondták, hogy ezúttal nagy hangsúlyt kívánnak fektetni a részletes, fordulatokkal megspékelt történetre is – ez mondjuk nem árt, mert az eddigi játékaik klisé-hegyekből épültek fel.
Xbox verzió is készül, mely a PC-sel nagyjából egy időben, a karácsonyi szezon előtt lesz megvásárolható.

KÉMEK, MINT MI
TOM CLANCY: SPLINTER CELL

Az biztos, hogy az Ubi Soft-ba jó adag üzleti érzék szorult. Megnézték maguknak alaposan az utóbbi egy év legsikeresebb játékait (szemük hosszasan időzött egy bizonyos Metal Gear Solid 2 fölött), majd házi szerzőjükhöz, Tom Clancy bácsihoz fordultak tanácsért: „Ugyan már, Tom, nem kéne nekünk is valami jófajta kémes akciót összehoznunk, azt manapság nagyon szeretik a népek!" Clancy elmosolyodott, és kiadta a parancsot a Splinter Cell fejlesztésének megkezdésére.





A Splinter Cell az úgynevezett intelligens-akciójátékok vonalát erősíti, azaz elsősorban nem agyatlan lövöldözéssel, hanem lopakodással, taktikázással, és ravaszsággal kell majd célt érnünk. A főszereplő (bizonyos Sam Fisher) a szokásos, hiperszuper kiképzésen átesett kommandós, aki ha kell, kétszer megmássza az Eiffel tornyot, darabokra szedi, becsomagolja, és újra összerakja a város másik végén. Küldetései is ennek megfelelőek: titkos laboratóriumok felkutatása, szigorúan őrzött tervek eltulajdonítása, kőkeményen őrzött célszemély csendes és gyors likvidálása. A játék látványvilágáért a Clancy-ék által frissen licenszelt Unreal 2 motor gondoskodik, és ez meg is látszik rajta – ilyen élethű árnyékokat ritkán látni pécés játékban.
Ha Splinter Cell csak fele olyan jó lesz, mint az MGS2 (amiről nyilvánvalóan koppintották) akkor már érdemes rá várni.

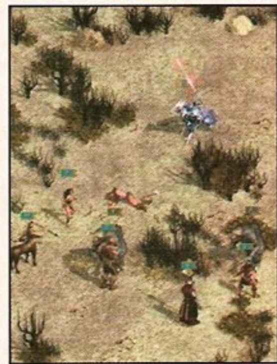
hamarosan kiegészítő lemezt kap az aranyos. Az expansiont az eredetit is jegyző Firaxis fejleszti, természetesen még mindig Sid Meier felügyelete alatt. A küldetéslemez címe Civilization 3: Play the World, és a hírek szerint nyolc új civilizációt próbálhatunk ki benne. További változtatások történnek a multiplayer részben. Itt egyrészt erős bővülést (azaz új játékmódokat) tapasztalhatunk majd, másrészt pedig megismerkedhetünk a vadiúj „környélküli" játékkal is. Hogy ez a „környélküli" mit akar jelenti, ne tőlem kérdezzétek, állítólag az E3-on minden kiderül...

FULL THROTTLE 2?

Ehavi internetes pletykánk a Lucasarts kalandjáték klasszikusáról, a Full Throttle-ről, pontosabban annak feltételezett folytatásáról szól. Történt pediglen, hogy a Lucasarts E3-as kínálatát promótáló körlevelének a fejlécében a fentebb említett játék logója szerepelt – és ez már elég is volt ahhoz, hogy vad találgatások induljanak be a rajongói fórumokon. Jelenleg két verzió tartja magát:
1. Folytatás készül, teljesen új sztorival és sok új szereplővel
2. Folytatás nem lesz, viszont a Lucasarts felújítja a történetet, és egy modern, háromdés köntösbe bújtatott remake-et akar kiadni.
Hivatalos megerősítés nincs (se pro, se kontra), mi mindenesetre nagyon örülnénk, ha valamilyen formában újra belebújhatnánk Ben, a borostás, kemény öklű, de érző szívű hős szerepébe.

SZÉLNEK ERESZTETTÉK A HEROES 4 FEJLESZTŐIT

Múlt hónapban a Westwood, most a New World Computing – az informatikai ipart (így a játékkészítőket is) sújtó recesszió újabb áldozatokat követelt. Ezúttal a 3DO vezetése döntött úgy, hogy a Heroes 4-et fejlesztő csapat jobban teszi, ha csomagol, és másnap már be sem jön a munkahelyére, magyarán szólva egyik napról a másikra kirúgták szerencsétle-





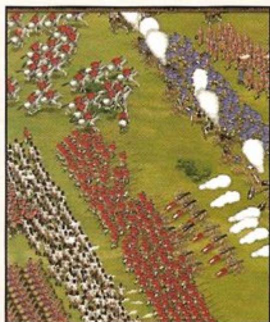
neket. A leépítés állítólag nem volt teljes mértékű, mivel pár embernek kegyesen felajánlották, hogy a tervbe vett HOMM 4 küldetéslemez minél gyorsabb létrejöttét elősegítendő ne fusson világgá, inkább hurcolkodjon át az anyacég (azaz a 3DO) főhadiszállására.

FALLOUT FANTASY

A hardcore számítógépes szerepjátékosok kívánságlistáján előkelő helyen szerepel a Fallout harmadik epizódja. A Virgin Interactive megjelenési listáján pedig feltűnt (2002 szeptemberi keltezéssel) egy Fallout Fantasy című játékocska. Ez lenne a régen várt Fallout 3? Sajna úgy tűnik, hogy nem. A Fallout harmadik epizódját állítólag már fejlesztik egy ideje, de egyelőre még címe sincs, nem hogy megjelenési dátuma – legalább is ezt lehet kiszűrni az egyik dizájner egy netes fórumon elejtett mondatából. Az Interplay nem volt hajlandó kommentálni az ügyet, csak annyit mondtak, hogy hamarosan (E3 ?) részleteket is fognak közölni. Úgy legyen!

JÖN A COSSACKS 2

A német CDV nem kispályázik, az biztos. Alig jelent meg az utóbbi idők egyik legjobb RTS-ének, a Cossacksnak a küldetéslemeze (Art of War), máris bejelentették a folytatást. A új rész a Napoleonic Wars névre fog hallgatni, és történéseiben mintegy



háromszáz évet ölel fel a 16.-19. század között. Tíz nemzet, hat kampány, hatvan küldetés, egy tucat scenario és tíz történelmi csata vár arra, hogy megismerjük/végigjátsszuk őket. A grafikai ráncfelvarrás mellet jelentősen megnövelik a játékban alkalmazható diplomáciai lehetőségeket, plusz a multiplayer rész is jelentősen kibővül. Aki nem bírná cérnával 2003-ig (ekkor fog megjelenni), annak ott a második küldetéslemez, a Back to War. A BTW száz új single player küldetéssel, és számos új nemzettel (végre köztük van kis hazánk is!) próbálja meg lekötni az újdonságokra kiéhezett RTS-fanokat.

ASHERON ÚJBÓL HÍV MINKET

ASHERON'S CALL 2

Szerencsések a nyugati európai (meg az amerikai, japán, koreai... stb) gazdagok, mert övék az online RPG világa! Mi, csóró magyarok nem vagyunk az a kifejezetten MMORPG-ország, tekintve, hogy a havi tíz-tizenkét dolcsis díjat nem feltétlenül tudjuk/akarjuk kicsöngetni a játékért. Sebaj, jön még kutyára dér, azaz fogunk mi még az Asheron's Call második részével játszani, ha másért nem, mert a képek és az előzetes infók alapján ezzel tényleg érdemes lesz.

Az AC 2 világa teljesen új, a történet a jövőben játszódik, ahol egy mindenre kiterjedő katasztrófa alaposan feldúlta Dereth világát, és most nekünk (és néhány tízezer játékostársunknak) kell majd felépítenünk azt. A szemünket a Turbine saját fejlesztésű, G2 kódnéven futó grafikus motorja gyönyörködteti, mely izomból képes hatalmas tükröződő vízfelületek, mozgó árnyékok és nagy részletességű karakter-modellek megjelenítésére.

Két új fajjal is összefuthatunk, sőt játszhatjuk is őket (Tumerok, Lugian) brutális, a táj átalakítására képes varázslatokat tanulhatunk, hatalmas varázseszközöket és fegyvereket kovácsolhatunk, meg úgy általában nagyon jól érezhetjük magunkat ebben a gyönyörűen felépített világban. A műfaj egyik legígéretesebb darabja, ez, meg az SW: Galaxies talán majd nálunk is beindítja az online - forradalmat. Megjelenés hamarosan, az Everquest felkötheti az alsóneműt.





TOLVAJOK FEJEDELME

ROBIN HOOD

Robin Hood-os játék, már csak ez hiányzott! De tényleg: a jó öreg Robin végre a nevéhez méltó játékfeldolgozást kap, nem valami bugyuta ugrabugra, nyilazós-lődözős akciót, hanem jófajta, taktikázós, csapat alapú stratégiát, vagy egyszerűbb nevén: Commandos-klónt. A játék mögött a Spellbound áll, az a Spellbound, akik már megmutatták egyszer (Desperados) hogy nem csak Spanyolföldön tudnak normális, észt, gyorsaságot, ügyességet és taktikai érzéket egyaránt igénylő stratégiai játékot csinálni.

A játék a 12. században játszódik, Angliában (naná, majd Hongkongban) és kedvenc Robinunk (plusz a lelkes sherwood-i csapat) kalandjait követhetjük végig benne, az első szárnypróbálgatásoktól (értsd: gyors fosztogatás az erdőben) a gonosz Lackland herceg legyőzéséig. Hőseink jó pár fegyvert alkalmazhatnak a nemes cél elérése érdekében, Robin például az alapfelszerelésnek számító íjon és kardon kívül még egy szép hosszú botot is forgat. A játék helyszíneit valós várak és városok (York, Derby, Nottingham, Leicester, Lincoln) alapján modellezték le, itt nyomulhatunk kedvünkre, sőt szerencsésebb napokon még egy kis kastélyostromra is lehetőségünk nyílik. A grafika is kicsinosodott: a karakterek nagyobbak és kétszer olyan részletesen animáltak, mint a Desperadosban, ráadásul még a viselkedésük (azaz az AI) észszerűbbé, valósághűbbé vált. Commandos rajongók, gyűjtést beindítani, mert még idén várható!







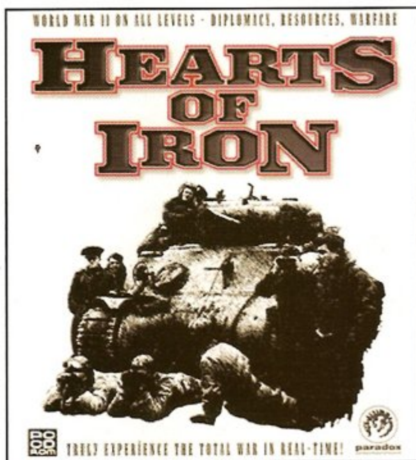
ELLENSÉG A KAPUKNÁL
STALINGRAD

Ilyen az, amikor egy fejlesztőcsapatnak nincs pénze megvásárolni a méregdrága mozilicenszet: kénytelenek más nevet adni a játékuknak. Pedig a Stalingrad letagadhatatlanul a tavalyi év egyik legjobb háborús filmje, az Enemy at the Gates történeti alapjaira építkezik. Itt is (akár csak a filmben) egy orosz mesterlövész srácot kell majd alakítanunk, aki Sztálingrád rommá bombázott épületei közt bújócskázik a német katonákkal, és hajt végre veszélyesebbnél-veszélyesebb küldetéseket. A játékot az orosz illetőségű 4X Studios készíti, és igéreteik szerint nem csak a türelmes kempelés, hanem a pörgő akció is helyet kap majd a programban. A Stalingrad jelenleg a 4X saját fejlesztésű SNX motorját használja, és a képeket elnézegetve ezen a téren nagyon jó munkát végeztek az orosz fiúk. Multiplayer lesz, sőt állítólag cooperative módban valami soha nem látott meglepetésre számíthatunk – kíváncsian várjuk.



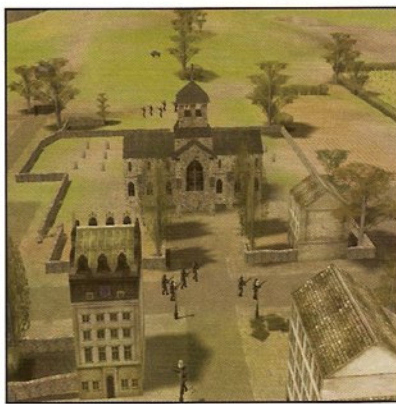
ACÉLSZÍV
HEARTS OF IRON

Második világháború – most kicsit másképp. A Hearts of Iron nem az egyéni küzdelmekre, vagy egy-egy nagyobb csatára/hadjáratra koncentrál, sokkal inkább az egész konfliktus teljes feldolgozása a célja. Ha azt mondom, hogy az Europa Universalis készítőinek (Paradox Entertainment) új játékáról van szó, akkor rögtön érthetőbbé válik a dolog: a HOI egy hardcore gazdasági/katonai/politikai stratégia. A Hearts of Ironban bármelyik, a háborúban részt vevő nemzettel játszhatunk (igen, a magyarokkal is) 1936-tól-1946-ig kísérve végig az eseményeket, vagyis a háború gazdasági/politikai előzményeit, és a békekötés folyamatát is be kívánja mutatni a játék. A HOI legfőbb célja az, hogy a végletekig autentikus legyen, és pontosan, a történelmi tényeknek megfelelőenszimulálja a múlt század talán legfontosabb tíz évét.



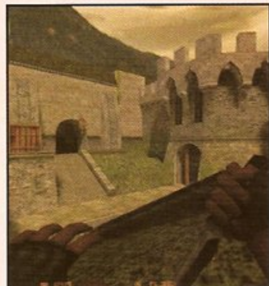
FRONTÁLIS TÁMADÁS
WORLD WAR 2 : FRONTLINE COMMAND

Ez is második világháború – egy harmadik nézőpontból. A kisebb összecsapások, a fontos, sorsdöntő ütközetek szemszögéből. A Bitmap Brothers (Z2: Steel Soldiers) által fejlesztett WW2: Frontline Command egy hagyományosnak mondható RTS, ahol a hangsúly a világháború híresebb eseményeinek izgalmas és látványos megjelenítésén van. A látványon kívül még egy nagyon fontos tényezőt kezel a játék, ez pedig az emberi érzelem. Mi történik, ha melletted esik a legjobb barátod, vagy ha látod, hogy csak a te önfeláldozásod mentheti meg a társaid életét? Mit csinálsz ilyenkor? Elrohansz, vagy beleveted magad a harc közepébe? Az úgynevezett Frontline-rendszerrel ezeket a szituációkat szeretnék szimulálni Bitmap-ék, némi pszichológiát keverve a megszokott „összeszedek mindenkit, oszt támadok" – szisztémába. A Frontline Command grafikailag nem tűnik nagy durranásnak (szerintem a Z2 motorját használja), de mivel a fejlesztés elején tartnak, ebből még akármi lehet...



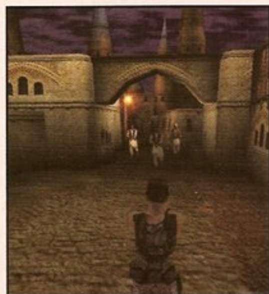
A COUNTER-STRIKE A CSÚCSON

Minden netes multiplayer-addikt kedvenc játéka, a Counter-Strike hivatalosan is megkapta a „többjátékos összecsapások királya" megtisztelő címet. Az iGames (ez egy játékokkal foglalkozó amerikai szervezet) felmérése szerint ugyanis messze a CS a legnépszerűbb hálózaton-interneten játszott game a jelenlegi felhozatalból. A dobogó második fokát a Blizzard Diablo 2-je foglalta el, míg a harmadik helyen az új versenyzőnek számító Medal of Honor tanyázik (a negyedik a Starcraft, az ötödik pedig az Everquest.) A CS első helye nem meglepő, az már annál inkább, hogy a régi nagy kedvencek (Q3A, UT) leszorultak a listáról.



NINA BEKEMÉNYÍT

Imádjuk a női titkosügynököket! Nikita, Archer kisasszony, Lara néni (bár ő nem titkosügynök... mindegy, azért imádjuk!) egytől-egyig kemény nők, akik tudják, hogy kell bánni a férfiakkal – jól meg kell verni őket. Mielőtt jobban belemerülnék a szerkesztőség szadomazo hajlamaiba, vessünk inkább egy pillantást a legújabb trónkövetelőre, a Nina: Agent Chronicles-re. A Nina egy klasszikus 3rd person akciójátéknak ígérkezik, decens grafikával (Az AvP 2-ben már megismert Lithtech Talon futkos alatta), butácska sztorival, és egy jó adag fejtörővel. A játékot a (számunkra) ismeretlen lengyel Lemon Interactive fejleszti, és még az idén meg szeretnék jelentetni. Kiadójuk mondjuk még nincs, de ez a probléma valószínűleg hamar megoldódik – az ilyen csajos lövöldékre mindig vevők a népek.



BEAM BREAKERS

Eléggé sablonos és talán még inkább elidegenedett jövőkép vár ránk, már amennyiben hiszünk a sci-fi körökben egyre divatosabb metódus jóslatának. Legkedvesebb anyabolygónkat hatalmas metropoliszok uralják majd, birokra kelve éggel s földdel egyaránt, óriásokként őrizve a tájat. A Similis-féle mirákulum meséje az új -még újabb!- New York-ba kalauzolja el az érdeklődő tömegeket. A valaha hatalmasnak tartott felhőkarcolók fölé még jobb, szebb és magasabb tornyok épültek, az emberek már-már az egekig merészkedtek hitvány valójukban. Szó szerint, ugyanis a régvolt automobilok helyett új közlekedési tákolmányok törtek maguknak utat a köztudatba. Némelyikük sikeresnek bizonyult és fennmaradt, míg mások kevésbé. Egyszóval? Repkedünk.

A játék világa éppoly sablonos második blikkre is, mint amilyennek azt az első pillanatban gondoltuk. Az alap a jól megszokott: aki az alsó szinteken kénytelen boldogulni, sokkal több problémával találja magát szembe, miközben odafent jobbára gazdagok és maffiózók élik békés, gondtalan mindennapjaikat. Deli sofőrünk valahol a kettő között lavírozva tengeti életét; üldözve bűnszövetkezetektől és rendfenntartó erőktől, amolyan vadnyugati időket idéző vehemenciával nyargalva A pontból B pontba. Kitaláltátok már? Nos, a szerep a miénk!

Beam Breakers, ahogyan a neve is mutatja: száguldós, lökdösődős, leszorítós játék. Egy olyan stílus képviselője, ahol nem számítanak a finomhangolások -éppen ezért nincsenek is-, nem számít a realisztikus kanyarvétel, egyáltalán, semmiben nem hajaz a program egy szimulációra. Tisztelt publikum, az arcade stíl jeles képviselőjével állunk szemben. S mint ilyen, még csak a gondolatát is űzzük távol holmi valóságnak és a hozzá való hűségnek. Ennek jegyében mazsolázhatunk a sok és sokféle, ám a jelenlegi benzinfalókra távolról sem hasonlító AG-járművek közül. Meg kell hagyni, a kívánatos mértékben ellátták őket az optikai tuning látványos -ám jobbára hasznavehetetlen- kellékeivel, mondhatni: jól néznek ki a karosszériák. A különböző antigrav-siklók természetesen menet- és kanyarvételi tulajdonságaikban is eltérnek: ki-ki kedvére választhat gyorsabb avagy irányíthatóbb járművet.



A cselekménnyel előre láthatóan nem lesz gondunk; először viszonylag kevesebb, majd egyre több küldetés közül választhatunk, melyek teljesítése után nyílik lehetőségünk újabbak felvállalására, ahogy azt már jól megszokhattuk. Küldetéseken persze ne értsünk eget rengető újításokat; a cél többnyire átevickélni a verdával a város egyik végéből a másikba, vagy elég hosszú ideig elkerülni a közegek heves rohamait. Küldetéseken kívül lehet úgymond „szabad repülést" eszközölnünk, a terep minél hatékonyabb megismerését és begyakorlását elősegítendő; ráadásul a küldetések során egyre nehezebb kihívásoknak nézünk elébe, ezért a kezdetekben igyekszik a program mindent jól begyakoroltatni az átlagfelhasználóval. Továbbá megjegyzendő, hogy a városokban igencsak sűrű forgalom várható; a különféle AG-siklók (buszok, teherhajók és személyi járművek) úgy rajzanak, mint a szúnyogok egy kirívóan fülledt vízparti délutánon. Mintha csak Luc Besson filmjében lennénk, a hangulat teljes mértékben magával ragadja az embert. Jellemző továbbá, hogy két ellenőrzőpont közötti útszakaszt tetszőleges útvonalat választva tehetünk meg, ami engem még a jó öreg Carmageddon-os időkre emlékeztetett...

Grafikailag hozza az elvártakat a program, azt hiszem, ez vitathatatlan. Nem is igazán a különféle fény-effektek minősége és poligonok sokasága fogott meg leginkább, hanem a hangulat, ami nagyszerűen átjön; szinte beleívódik az ember bőrébe, és magával ragadja, ellentmondást nem tűrően. A neonfények, az óriási kivetítőkön futó reklámok, minden kis részlet hozzáadja magát a komplett egészhez.

Mi mást tehetne hozzá mindezekhez az egyszeri tesztész, mint hogy már alig várjuk a teljes verziót, mi több, egyenesen elvárjuk! Addig pedig, az érdeklődők nézegessék a Similis honlapját, ha másért nem, hát a Byonic Systems generálta üdítő látványvilág miatt is ajánlom mindenki szíves figyelmébe.

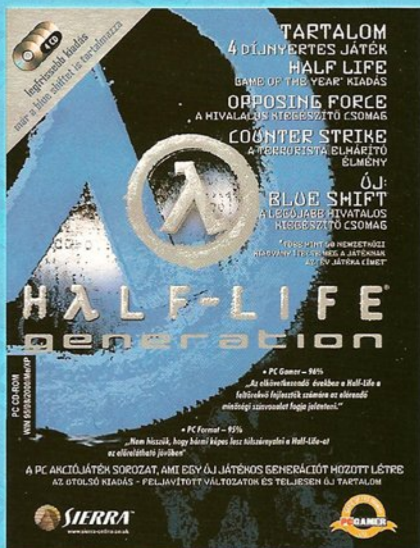


dracoo --[hypa'sonic]

kiadó: *Fishtank Interactive*

fejlesztő: *Similis Software*

megjelenés: *2002 Q2*



HALF-LIFE GENERATION

LEGFRISSEBB KIADÁS
MÁR A BLUE SHIFTET IS TARTALMAZZA
4 DÍJNYERTES JÁTÉK
MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVEKKEL

HALF LIFE

GAME OF THE YEAR KIADÁS

Egy olyan nap volt, mint a többi a laboratóriumban. Vagy csak úgy gondolta, amíg a kísérlet bele nem robbant az arcába. Most, hogy az idegenek jönnek a falakon keresztül, a katonai halálosztag tombol, és a pánikoló kollégái a veszélyeztetett fajok listájára kerültek, küzdenie kell az életben maradáshoz. Hová megy? Kiben bízhat? Túléli?

OPPOSING FORCE

A HIVATALOS KIEGÉSZÍTŐ

Az Opposing Force megnöveli az eredeti Half-Life játékélményt és lehetővé teszi, hogy egy Gordon Freeman-t megsemmisíteni küldött zsoldossal játsszon. Teljesen új pályákon játszhat, új fegyverekkel és katonai specialisták kis csoportját irányítva.

COUNTER STRIKE

TERRORISTA ELHÁRÍTÁS

Az első számú hálózatos akciójáték, a Counter-Strike, stratégiai csapatjátékot tartalmaz terroristaelhárító környezetben. Tucatnyi saját célokkal rendelkező átszható küldetés, mint például a túszszabadítás vagy kulcsfontosságú ellenséges épületek megsemmisítése.

ÚJ:

BLUE SHIFT

AZ UTOLSÓ HIVATALOS KIEGÉSZÍTŐ

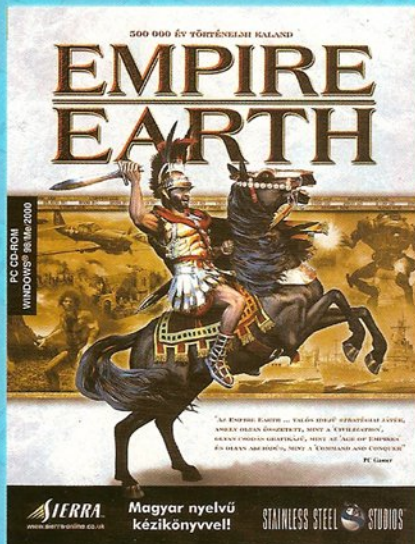
Játsszon a Half-Life-al egy másik szemszögből. A Half-Life: Blue Shift-ben élje át a Black Mesa Kutatóközpontban történt „incidenst" a Black Mesa biztonsági őrének szemszögéből, aki az egyik legnépszerűbb karakter volt a Half-Life-ban.

EMPIRE EARTH

TEJLES MAGYAR VERZIÓ

MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNYVVEL
500 000 ÉV TÖRTÉNELMI KALAND
TÖBB MINT EPOSZ

AZ EMPIRE EARTH 3D-S VALÓS IDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉK, AMELYBEN CIVILIZÁCIÓKAT HOZHATUNK LÉTRE ÉS KORMÁNYOZHATUNK AZ EMBERISÉG TÖRTÉNELMÉNEK 500 000 ÉVÉN ÁT. AKÁR A TŰZ FELFEDEZÉSÉNEK IDEJÉN, AKÁR A LÉZERFEGYVEREK KORÁBAN KAPCSOLÓDUNK BELE AZ ESEMÉNYEKBE, A CÉLUNK UGYANAZ: AZ EGÉSZ FÖLDET A BIRODALMUNKHOZ KELL CSATOLNUNK!















Magyarországon forgalmazza: N-TEC KFT
www.ntec.hu
1102 Budapest
Szent László tér 20.
06-1-261-1219

STAR WARS MÁNIA

A Star Wars saga igazán megérdemli, hogy egy kis helyet áldozzunk neki... Az Episode II okán utánajártunk a fontosabb, a legenda témakörébe tartozó, régebbi és még csak várható játékoknak, sőt, a filmről is ejtünk pár keresetlen szót.

A fanatikus mozirajongók már csomagolják a hálózsákjaikat, valamint az egy heti hidegélelmet, hiszen már csak néhányat kell aludni és a mozikban bemutatják George Lucas aranybányájának egy újabb tárnáját, a Csilagok Háborúja sorozat Episode II: Attack of the Clones címre keresztelt folytatását. Alighanem felesleges lenne bárkinek is bemutatni akár a szakállas effektmágust, akár a filmtörténet egyik legmeghatározóbb mérföldkövét, hiszen az idősebb generáció még elsőkézből származó élményei alapján, a fiatalabb pedig a dörzsölt marketingesek munkájának köszönhetően emlékszik az –nyugodtan mondhatjuk – alapműveltség részét képező trilógiára, illetve az Episode I-ra. Ez utóbbit a hardcore rajongók a legenda megcsúfolásának tartják, noha Lucas kinyilatkoztatta, hogy szemernyit sem változtatott az eredeti forgatókönyvön, csupán az azóta jelentőset fejlődött technikát hívta segítségül víziója megvalósításához. Nem célom állást foglalni, mindenki döntse el maga, hogy tetszett neki az ifjú Obi-Wan és Darth Maul első összecsapása, azonban tény, hogy külföldi filmkritikusok szerint a Klónok háborúja ismét olyan átütő erejű lehet, mint az először bemutatott negyedik epizód, amelyben először találkozhattunk Leia hercegnővel és a szépreményű Luke Skywalkerrel.

A szemfüles adatrablóknak köszönhetően a nagy csinnadrattával beharangozott Episode I. Gyakorlatilag a mozipremier pillanatától fogva letölthetővé vált az internetről, s még kis hazánkban is hatalmas piaca lett a zugmásolt videocédéknek, amelyeket nem is volt olyan egyszerű beszerezni. Anonim e-mailcímekre irogatva, a nagyvárosok sötét zugaiban randevúztak a türelmetlen filmrajongók, s kábítószeres csomagocskákhoz hasonlóan cseréltek gazdát a kalózfelvételek.Ezek után alighanem érthető, hogy Lucas forgatási helyszíneit jobban őrizték, mint Fort Knox-t és az Area 51-et együttvéve. Már annak is óriási hírértéke volt, amikor napvilágra került néhány paparazzifotó, amelyen a statiszták kávézgattak a stúdiók előtt, tatuini népviseletben. Nemrégiben pedig felröppent a hír, hogy már olyan is akad, aki elejétől a végéig láthatta a már kész filmet, egy szupertitkos sajtóvetítés keretein belül. Mindez persze óriási ingyenreklám a millióit csendben számolgató Lucasarts számára, amely várhatóan minden létező reklámfelületet igénybe fog venni, hogy a fogyasztói társadalom büszke polgárai csillagászati mennyiségű pénzt költsenek majd a filmet kísérő termékekre a kulcstartótól a mikroprocesszorral vezérelt összerakható robotig.

Szilícium jedik

Természetesen a számítógépes játékipar rástartolt az SW témájú játékokra, amelyeknek se vége se hossza, s gyakorlatilag nincs olyan mozzanata az eddig négy részes trilógiának, amelyről ne készült volna adaptáció valamelyik platformra. A lézerkardos mászkálóstól az endoros légirobogóson keresztül az X-szárnyú vadászgépesig, természetesen kiegészítve az Epsiode I Pod Race-ével, mindenféle változat készült. Ezek minősége darabonként változó, a felejthetőtől egészen odáig terjed, amely már-már egy kisebb önálló epizódját képezi a Lucas-örökségnek. Mi ezekből a játékokról készítettünk egy hevenyészett összeállítást, törekedve a teljesség igényére, s azon sebtiben értékeltük is azokat, hogy még a kevésbé véresszájú rajongók is könnyedén eligazodhassanak abban a bizonyos messzi-messzi galaxisban...



SPACE COMBAT SIMULATOR

Amikor kiskorunkban századszor is beültünk a moziba, hogy berezeljünk Darth Vader vadító maszkjától és végigizguljuk a csillagközi puccs sztoriját, számtalanszor álmodozhattunk arról, hogy mennyire jó is lehet egy X-wing, vagy egy TIE vadászgép pilótájaként száguldozni az űrben. Persze ez a lelkesedés hamar elszállt, amikor egy lézersugár, vagy proton-torpedó atomokra szaggatta a gépeket, de hát az Erő velünk van, meg ilyesmi, és a Lucasarts is úgy gondolta a PC-k felvirágzása idején, hogy bizony meg kell kísérelni a dolgot, hátha bukik az ötletre a fiatalság. Ezek olyan emlékek, amelyeket soha nem felejt el az ember, ezért örömmel emlékezünk vissza a régi időkre, a vadászgép-szimulátorokra.

X-Wing

url: nincs
megjelenés: 1993

Ez a játék volt az első komolyabb próbálkozás, és akik annak idején még C-64-en szórakoztak a Star Wars játékkal (ahol egy X-Wing-el kellett berepülnünk a vonalkákból megrajzolt Halálcsillagra), azokban megmozdult valami, mikor a Lucasarts piacra dobta az X-Wing szimulátort. Annak idején ez még DOS alatt futott - ez ma már nagyon furcsán hangzik -, de korához képest elfogadható grafika, jól felépített játékmenet, sztori és küldetésvonal jellemezte a játékot, ahol nem csak a filmben megszokott X szárnyú, de számos variánsa, valamint nem kevés más lázadó űrhajó - például az Y és a B Wing is - jelentős szerepet kapott. A küldetések idővel gyilkosan nehezek lettek, s bizony volt olyan, hogy böszme csillagromboló tarolta le gyenge pajzsú gépünket a másodperc törtrésze alatt. Élvezetes kis játék volt ez a maga idejében, s akkora sikert ért el, hogy az Activision gondozásában évekkel később ismét piacra dobták a Windows kompatibilis, feljavított grafikai motorral rendelkező változatát. De erről majd egy kicsit később.

TIE Fighter

url: nincs
megjelenés:1994

Mivel sokaknak sírt a szája, hogy elegük van a pozitív oldal képviseletéből, s bizony ők inkább a Birodalom színeiben pörkölnék az ellent, Lucas kreatívjai már tudták a megoldást. Tulajdonképpen meg kell hagynunk, ez volt a cég egyik legnagyobb dobása a Star Wars játékok történetében. A TIE Fighter gyakorlatilag semmiben nem különbözik az X-Wing technikai és gyakorlati felépítésétől, csupán a Birodalom oldalán kell karriert befutnunk, mint hardcore vadászpilóta - még az Uralkodóval is találkozhatunk, ha elég lázadót küldünk másvilágra a galaktikus háborúban. Valamilyen titokzatos oknál fogva a TIE Fighter sokkal sikeresebb lett elődjénél, talán azért, mert a játékmenet jóval nagyobb kihívást jelentett (már csak azért is, mert a kis csokornyakkendő alakú gépeken nincs energiapajzs), és az akciók is sokkal jobban hasonlítottak a trilógiában látott összecsapásokra. Ha valaki még nem játszott ezzel a programmal, feltétlenül szerezze be!

X-Wing vs. TIE Figher

url: nincs
megjelenés: 1997, 98

Idővel persze megint le kell húzni egy újabb bőrt a rókáról, s mivel más műfajokban a kiadó nem ért el akkora sikereket, amelyeket a kilencvenes évek közepén, úgy döntött, újra előrukkol a sikersériával, konkrétan a két nagy előd mixelt változatával. Erről nem érdemes sokat beszélni, mert gyakorlatilag semmi újat nem hoztak a történelembe, inkább csak a feljavított grafikai motor és gyorsabb játékmenet okozhatott némi örömöt, ez azonban már nem volt elég a rajongóknak. Sok fikázás után végül jött a mentőöv, ami a Balance of Power alcímet kapta, s segítségével az elavult egyjátékos mód kicsit felturbózott multiplayer színezetet kapott - ekkor lett divat a gépek összekötögetése, s egymás kollektív irtása, majd szolid anyázás és tányérhajigálás. Mindazonáltal valami megváltozott ekkor, s nem sokkal később a Lucasarts megint belecsapott a lecsóba, hogy el ne felejtsék a nevét...

X-Wing Alliance

url: http://www.lucasarts.com/products/alliance/splash.htm
megjelenés: 1999

Ebben a játékban ismét a kidolgozott forgatókönyv és a küldetés-specifikus rendszer került előtérbe, sőt, még csak nem is egyértelműen a lázadók vagy a birodalmiak oldalán kellett ismét harcba szállnunk. Itt most a csempészek szemszögéből élhetjük meg a dolgokat (bár a mi hősünknek a lázadók felé húz a szíve, de ez már mellékes), ezáltal vezethetjük végre a Millenium Falcon-t is, de az eddig bevált többi vadászgép is az ülepünk alá kerül a jópofa és elég nehéz küldetések során. Elég szép darab sikeredett, s talán ez volt az utolsó szimulátor jellegű játék, mert a Lucasarts szépen lassan az arcade irányába csúszott, bár meg kell hagyni, szép történelmet hagytak hátra.

X-Wing: Collectors Series

url: nincs
megjelenés: 1998 vége

Egy kellemes záróakkord a végére: érdekesség, hogy a Lucasarts még egyszer, s talán utoljára egybegyúrta a sikerszériát, így az X-Wing, a TIE Fighter és az X-Wing vs. TIE Fighter játékok ismételten felújított változata egy dobozban látott napvilágot, ahol minden progi futott Windows 95/98 alatt, és minden játék szebb, gyorsabb és átkozottul nehéz lett. Rajongóknak persze ez is kötelező darab...



▲ Tie-Fighter



▲ X-Wing



▲ X-Wing Alliance



▲ X-Wing vs. Tie-Fighter

FLIGHT ACTION

Ha az ember nem vágyik másra, csak vérontásra, akkor ezeket a játékokat neki találták ki. Gyakorlatilag ezek a programok nem sokban térnek el az X-Wing eposztól, csak hát a szimulátor jelleg, mint olyan, a hátsó sorba van szorítva, itt csak a pusztítás, a sebesség és a látvány dominál, de az nagyon. Nem mindenki szereti az ilyen stílust, de kétségtelenül pihentető formája a Star Wars világ megismerésének. Szóval ismét irány a világűr, de most nincs maszatolás, vagy küldetésleírás, csak elő a lézerágyút, aztán jó napot kívánok! Erről van szó!



▲ Battle for Naboo



▲ Starfighter



▲ Rogue Squadron

Battle for Naboo

url: http://www.lucasarts.com/products/naboo/
megjelenés: 2001

Sokak szerint az Episode I: The Phantom Menace nem tett jót a Star Wars csillogó hírnevének, mert ugyebár a felkavaró történet hiánya, a zavaros forgatókönyv, és a túlspirázott technika nem ütötte meg azt a szintet, amit a rajongók vártak. Persze ezt lehet vitatni (nagyérdemű GYZ kollegám ezt meg is tette a két hónapja írt Starfighter cikkében), hiszen a vélemény szabad. A Battle for Naboo esetében ez már nehezebb kérdés, ugyanis a játék - függetlenül attól, hogy éppenséggel az Episode I világára épül - borzasztó. A történet szerint mi alakítjuk a Naboo egyik fiatal, de annál lelkesebb katonáját, Gavyn Sykes-t, aki a Naboo bolygót megszálló Kereskedelmi Szövetség legfőbb ellensége. Ennyi is lett a kerettörténet, amelyet lineális pályák és karszaggató lövöldözés egészít ki, hogy eladható legyen a produkció. Mindent egybevetve silány játékot kaptunk, nem is érdemes több tintát fecsérelni reája.

Star Wars Starfighter

url: http://www.lucasarts.com/products/starwarsstarfighter/default.htm
megjelenés: 2002

Erről a játékról még februárban olvashattatok nálunk részletesen, ahol is GyZ kissé lehúzta az alkotást (ami egyébként nem sokban tér el a Battle for Naboo szellemi magaslataitól - magyarán „rágót a tűzgombra!"), mert bár a grafikai motor minden eddiginél szebbet nyújtott a játékosnak, de itt meg is állt a tudomány. Az Episode I (kissé szegényes) űrcsatáinak összes járműve felvonultatott ebben a játékban, heves arcade jellegű csaták során megmérettetett, de valahogy akkor is érezhető a konzolos mellékíz, és a túl egyvonalú játékmenet. Hiába a látványos űrháború, ha nincs meg az a varázs, amit az X-Wing sorozat szabad cselekménye adott. Persze a vizuális élmény lenyűgöző, tehát egyszer mindenképp érdemes egy pillantást vetni az alkotásra. Vagy akár még kettőt is. Az viszont sajnos komoly feketepont, hogy a Star Wars játékok közt ez lett az egyik legirányíthatatlanabb (ez sajnos megint a „konzolos átirat" kategória mellékhatása), ember legyen a talpán, aki komolyabb izomgörcs és ideg-összeomlás nélkül meg tudja szokni ezt a bábeli billentyűkiosztást. Ami PlayStaion 2-őn könnyű és látványos győzelemnek bizonyult, sajnos hamar elvérzett PC-n, Csillagok Háborúja ide vagy oda.

Rogue Squadron

url: http://www.lucasarts.com/products/rogue/
megjelenés: 1998

Na végre egy kis változatosság, még azokból az időkből, amikor a régi trilógia ihlette Rebel Assault féle gyöngyszemek uralták a piacot. Köztük is kimagasló darab lett a Rogue Squadron, melynek később (sajnos csak konzolos berkekben) folytatása is lett. Egy komplett 3D-s, külsőnézetes, űrhajós akciójátékkal volt itt dolgunk, amit nem gyengén raktak össze - persze a 98'-as viszonyokhoz képest. Külön öröm, hogy itt a hős és a történet is ismert, ami segítette a játék könnyebb emészthetőségét. Konkrétan arról van szó, hogy valahol a Csillagok Háborúja és a Birodalom visszavág közti időszakban Luke Skywalker (akí itt még inkább csillogó szemű pilótasuhanc, semmint lehengerlően buja Jedi lovag) becses személyét irányítva kellett segítenünk a lázadókat. És hogy mindez még korrektebb legyen, olyan helyszíneken volt dolgunk, mint például Mos Eisley, Jabba a Hutt palotája, a Hoth bolygó és még számos jól ismert neves vagy névtelen táj a filmekből. Nem csak a szakma, hanem a rajongók is megdicsérték ezt az alkotást, hiszen végre sikerült majdnem tökéletesen ötvözni a szimulátorok és az arcade beütésű lövöldözős űrhajós játékok stíluselemeit. Ebben a műfajban azóta sem született ilyen szerencsés próbálkozás, bár be kell vallani, hogy az Episode I világát tekintve ez kevésbé lehetséges, mivel az első rész felhozatala még nem elég egy legenda megteremtéséhez. Sokan mondják persze, hogy a Klónok támadása még hozhat ilyen hangulatú játékokat (s konzolos berkekben ezerrel folyik a készülődés is), ezt majd csak akkor hiszem, ha látom. Addig is marad a Rogue Squadron a jól megbecsült történelmi aranyérmes, mert számos rajongónak szélesítette látókörét annak idején. Nekik talán felcsillan a szemük arra a hírre, hogy a fent említett hivatalos oldalon letölthető egy patch, amely segítségével akár egy Naboo Starfighter géppel is nyomhatjuk a harcot. Vidámság!

FIRST PERSON SHOOTER

Vagyis minden, ami a földön zajlik, a szó legszorosabb értelmében. Legyen az Quake féle gyilkolászós megoldás, vagy inkább a Tomb Raider világát idéző mászkáló, kardozós életérzés. Nem állíthatjuk, hogy ez a műfaj adja vissza a legjobban a Star Wars világ összetett részleteit, de üde színfoltnak számítanak azok a játékok, ahol a Jedi lovagok csapnak össze birodalmi gárdistákkal, esetleg azokkal az aranyszínű droidokkal akik olyan buták, mint egy bedrogozott lajhár. Itt viszont szabad a műfaj, és elég sok olyan forgatókönyv születik, amely meglepően jó, pedig akár köze nincs az eredeti, vagy az új trilógiához (pl. Jedi Knight). Na lássuk, miről is van itt szó!

Dark Forces

url: http://www.lucasarts.com/products/darkforces/splash.htm
megjelenés: 1994

Azokban az időkben, amikor a Doom II és a Duke Nukem hódított a számítógépes játékok (és az FPS-ek) terén, a Dark Forces csöndben érkezett, s sajnos csöndben is szállt tovább. Pedig üdítő színfolt lett a lövöldözős játékok terén, különösen akkoriban, amikor még nem nagyon hullott ölünkbe havonta kettő FPS. Ebben a játékban Kyle Katarn parancsnokot alakíthattuk, aki a lázadó erők élén (valamilyen furcsa módon persze mindig egyedül, mint a magányos hős kommandós) száll harcba a Birodalom végtelennek tűnő seregei ellen. Tízféle fegyver, húszféle ellenség, számtalan nagy és bonyolult pálya - és tegyük hozzá, hogy mindez 1994-ben! Hihetetlen eredmény! Sajnos a játékon túlságosan érződött a Doom érzés, a kapcsolók nyomogatásán, színes kulcskártyák keresésén és persze a mészárláson kívül nem igen akadt komolyabban megerőltető feladat, persze az eredeti FPS lényege pontosan ez volt. Hol volt még akkor a Half-Life? Azt sajnos kénytelenek vagyunk belátni, hogy ez a program nem aratott akkora sikert a rajongók körében, de ha valaki most ismerkedik csak a kultfilmsorozat kultjátékaival, akkor feltétlenül be kell szereznie valahonnan ezt is. Pláne, hogy a Dark Forces hamisítatlanul az eredeti trilógia világát idézi fel, s talán ez a legerősebb oldala (mármint hogy ezt mennyire ügyesen csinálja!). Külön kis csemege a végére, hogy találtunk egy www.darkforces.com weboldalt is, amelynek ugyan nem sok köze van a játékhoz, de remek on-line RPG, ha valakit esetleg érdekelne ez a műfaj is, feltétlenül látogasson el a Star Wars rajongók újabb mennyországába.

Jedi Knight

url: http://www.lucasarts.com/products/jediknight/
megjelenés: 1997

Ez a játék stílszerűen a Dark Forces II alcímet kapta, mégis külön kategóriát nyitott a Star Wars játékok történelmében, hiszen ügyesen ötvözte a hagyományos FPS-ek és a Jedi kultusz minden elemét. Minden, ami a Dark Forces esetében hibának róható fel, azt a Lucasarts igyekezett ebben a „folytatásban" kiküszöbölni (ilyen hiba volt a gyatra mentési lehetőség, valamint a multiplayer - de hát elvégre csak 1994-et írtunk). Végre egy igazi sztori-orientált játék, rengeteg átvezető videóval, izgalmas forgatókönyvvel és látványos játékmenettel. Talán ezt az egész élmény fokozta az az egyszerű tény is, hogy a rajongótábor nagy része nem csak arra vágyott már, hogy egy X-Wing pilótájaként pumpálja a lézert a Halálcsillag hűtőrendszerébe, hanem hogy végre igazi Jedi lovagként lóbálja a fénykardot, könnyedén kettészelve a szerencsétlen birodalmi gárdistákat. Így hát nem csoda, hogy a Jedi Knight hatalmas sikerre tett szert világszerte. Ebben persze segítette a frankó játékmenet és kidolgozott történet, a jónak mondható grafikai motor és persze mindaz a jelenség, amit születése adott a Star Wars rajongóknak. Állítom, a TIE Fighter nem okozott akkora örömöt, mint amikor Jedi lovagként születhettem újjá egy képzeletbeli világban. És akkor még nem is beszéltünk a kiegészítő lemezről, amely Mysteries of the Sith néven jelent meg 1998-ban. Itt már a Dark Forces sorozat Kyle-ja tapasztalt Jedivé vált, s újabb 14 küldetés vár reá, hogy a Birodalom erői ellen vegye fel a versenyt, s mindeközben még olyan helyzetbe is kerül, hogy Jabba elődjének, Hutt Ka' Pa-nak is bevállal egy-két rutinmelót. Így lett teljes a Jedi Knight széria, s annak ellenére, hogy ez a játék (az egészet tekintve) elég nehéz darabja a kollekciónak, kétlem, hogy sokan elhúzzák a szájukat, ha meghallják a nevet. És persze ezzel még koránt sincs vége a Jedik történetének!!!



▲ Jedi Outcast

Jedi Knight II Jedi Outcast

url: http://www.lucasarts.com/products/outcast/html/default.htm
megjelenés: 2002

Ahogy konzolon egyre erősödött az arcade vonal (pl. Jedi Power Battles, vagy Obi-van), úgy PC-n - nagyon helyesen - megmaradt a Dark Forces hagyománya, így most már gyakorlatilag a Dark Forces III érkezett meg a boltok polcaira (ami a Jedi Knight II, kissé túlbonyolították a srácok). Sok újat nem lehet elmondani erről a játékról, szinte tökéletesen viszi tovább a sorozatot, ugyanakkor bővelkedik a kellemes újításokban is (ügyesen keverve a külső és „belső" nézetet), de ha igazán mindent tudni akarsz erről a játékról, úgy az 576 KByte áprilisi számában komplett elemzést találhatsz (a program nálunk is 92%-ot kapott, ez azért már csak jelent valamit!). Hogy mi lesz a folytatás? Fogalmunk sincs, de az biztos, hogy a Star Wars játékok világában az FPS nem csak egy egyszerű hentes műfaj lett, s remélhetően a Lucasarts okoskái tovább viszik azt a kellemes hagyományt, ami az elmúlt nyolc év során talán már kultusszá is avanzsált. Legalábbis a rajongók szemében.

Az akciójátékok terén igazán nem lehet okunk panaszra. Ebben a műfajban örök klasszikusok születtek, köztük akad még olyan is, amely önmagában beillene egy Star Wars epizódnak, legalábbis a forgatókönyv és az akciók alapján. Ezek a játékok gyakorlatilag minden olyan elemet ötvöznek, amelyek a szimulátorok, arcade-ok, FPS-ek területén sikeresnek bizonyultak. Itt nincs különösebb kihívás, csupán a reflex, a gyorsaság és egy jó videókártya szükséges - a többi már jön magától. Hát akkor lássuk!



▲ Dark Forces


▲ Jedi Knight

Rebel Assault

url: nincs
megjelenés:1993

Első körben itt kell leszögeznem, hogy pontosan a Rebel Assault sorozat lett az a világ, ami akár önállóan is megállná a helyét - mármint a vásznon. A történet itt valamivel a New Hope előtt játszódik, s ismeretlen, ámde annál szimpatikusabb lázadók bőrébe bújva kellett végigküzdenünk a harcokat a kegyetlen Birodalom ellen. Véleményem szerint a Rebel Assault első része a maga idejében kimagasló alkotásnak bizonyult - emlékszem, pattanásos kamaszként kis híján lefordultam a székről, amikor a haverom megmutatta a bedigitalizált videókat és a hasonlóan felépített játékot. Itt aztán volt minden! Vadászrepülés, lövöldözés, birodalmi lépegetők kiiktatása (a Birodalom Visszavág-ból jól ismert Hoth bolygón) és még sorolhatnám. Azt azonban meg kell hagyni, hogy a játék hamar feledésbe merülhetett volna, ha nincs a folytatás. Mert az minden képzeletet felülmúlt!



Phantom Menace



Rebel Assault



Shadows of the Empire



Rebel Assault II.

Rebel Assault II The Hidden Empire

url: http://www.lucasarts.com/products/rebel2/
megjelenés: 1995

Az az ötlet, hogy egy játék gyakorlatilag egy egész estés film akciójeleneteiből épüljön fel, véleményem szerint tökéletes megoldás - különösen az adaptációk esetében. Ezt már az első rész esetében is érezhettük, de a folytatás szinte tökéletes lett. Nagyon komoly és izgalmas forgatókönyv (a birodalmiak Darth Vader vezetésével kifejlesztik a láthatatlan Halálcsillagot és a TIE Interceptor-ok erőtere is áttetszővé válik, így indulnak a lázadók maroknyi serege ellen), szépen kidolgozott és roppant változatos játékmenet (itt aztán nem tudsz olyat mondani, ami nem egy küldetés lenne) jellemzi a produkciót. Nem véletlen, hogy még PlayStation-re is megjelent egy átirat, ami szintén elég megnyerőre sikeredett - a lehetőségekhez mérten.
Szóval véleményünk szerint ez egy kötelező darab, még a kezdőknek is, hiszen a készítők kínosan ügyeltek arra, hogy egy kisgyerek is végig tudja játszani a játékot könnyű fokozaton, de ugyanaz a gameplay nehezebb módban még a hardcore játékosokat is megizzasztja. Ki kell próbálni!

Shadows of the Empire

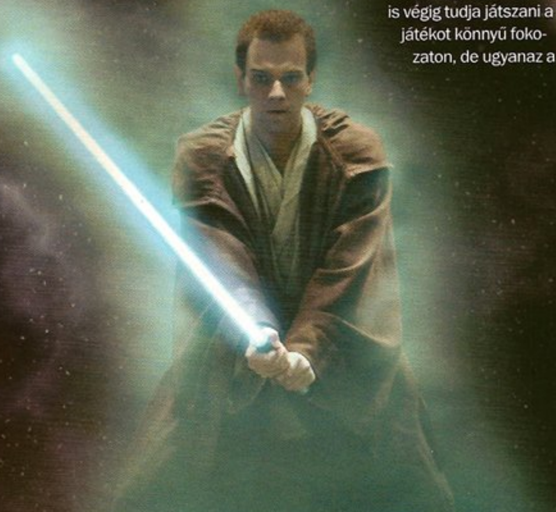
url: http://www.lucasarts.com/products/shadows
megjelenés: 1997

Még 1996 telén jelent meg ez a játék Nintendo 64-re, ami a Rebel Assault elég jól sikerült utánérzése lett, így a siker adott volt, s a PC adaptációra sem kellett túl sokat várni. Gyakorlatilag itt is egy 3D-s lövöldözős akciójáték született, ahol már a Jedi Knight elemei is meg-megmutatkoztak, persze előtérbe az akció került, s a számos űrben játszódó vadászgéphábori végett nem nevezhetjük FPS-nek. Külön öröm a rajongók részére, hogy a játékban (ahol egyébként egy Dash nevű férfit irányítunk, aki valamiért nem szívleli a birodalmiak fizikai közelségét) még Boba Fett is feltűnt, de hogy milyen aspektusban, azt inkább nem áruljuk el, mert ezt a játékot úgy is ki kell próbálni. Akkor majd kiderül minden...

The Phantom Menace

url: http://www.lucasarts.com/products/phantommenace/
megjelenés: 1999

Itt egy pillanatra meg kell állnunk, s tisztázni egy-két fontos dolgot. A Star Wars hőseposz első részének vászonra vitele alapvetően megosztotta a rajongókat - bár úgy hírlik, a második rész már nem nagyon fogja, de hát ez még a jövő zenéje. És attól, mert egyes vélemények szerint az Episode I elég vérszegényre sikeredett, a játék még lehet nyerő. Én emlékszem, már végignyomtuk a mozi forgatókönyvét aprólékosan feldolgozó játékot, amikor a film magyarországi premierje még csak kéjes ábránd volt csupán a rajongók fejében. Már akkor is sejthettük, hogy ez a film valami egészen más lesz, mint az eredeti trilógia, de a játék egészen elkápráztatott minket.
Tizenhárom küldetés során egy mászkálós-verekedős játék arculatát ismerhettük meg, de mivel a cselekmény túlságosan is lineáris lett, az alkotók számos ügyességi és logikai feladvánnyal bolondították meg a dolgot, amitől igen csak kellemes mellékízt kapott a produkció - a tökéletes grafikai megvalósításról nem is beszélve. Ha kivesszük a játékmenetből az ötletes megoldásokat, a kellemes hangulatot és a fordulatos cselekményt, akkor kapjuk meg a Jedi Power Battles féle eszetlen akciójátékot, ami még a legjobb szándékkal is csak gyenge elégséges lett.
Így - az akciójátékok terén - az Episode I: The Phantom Menace nem vallott szégyent, s kicsiny szerkesztőségünk izgatottan várja a második rész adaptációját, ami remélhetőleg nem okoz különösebb csalódást (pláne, ha azt az egyszerű tényt nézzük, hogy az Episode I játék gyakorlatilag élvezhetőbb lett, mint a film maga).



ROLE PLAYING GAME

Star Wars: Knights of the Old Republic

url: http://www.lucasarts.com/products/swkotor/default.htm
Megjelenés: 2002

A LucasArts legfrissebb adu ásza a PC-re és X-Boxra készülő háromdimenziós RPG játék, a Knights of the Old Republic. Mint a címből is kiderül, a történet a sokat emlegetett Régi Köztársaság idején - mintegy négyezer évvel az első Star Wars film előtt - játszódik, amikor ezrével tenyésztek úgy a Sith, mint a Jedi lovagok, s a sötét erői ádáz harcot vívnak a Jó seregeivel. A játékban egy akár háromfős csapatot irányítva kell bejárnunk a Tatuint, a Sith-ek bölcsőjeként ismert Korribant, a Jedik akadémiájának otthont adó Dantooinet, illetve többek között a Wookie-k szülőbolygóját, a Kashyyyk-t. A történet során karaktereinknek nem csak képességei, de személyisége is fejlődik. A Knights of the Old Republic X-Box verziója idén ősszel, míg a PC-s változat jövő év tavaszán kerül a boltok polcaira, ám az előrejelzések szerint érdemes lesz rá várni, ugyanis ez lehet a LucasArts újabb nagy dobása.

Star Wars Galaxies

url: http://www.lucasarts.com/products/galaxies/default.htm
megjelenés: 2002-2003

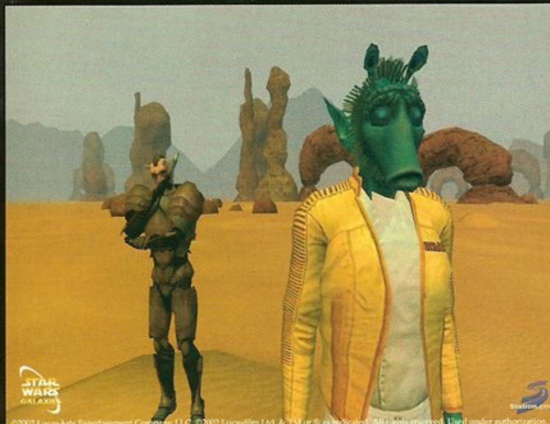
Márciusi számunkban sokat foglakoztunk az online szerepjátékokkal, melyeknek az a lényege, hogy veszel egy szoftvert, vagy befizetsz egy viszonylag tűrhető összeget, s máris - persze egy tökösebb netkapcsolat közreműködésével - végtelen kalandokra indulhatsz, legyen az fantasy, szimulátor, vagy éppen a Star Wars világa. A Lucasarts ötlete annyira új még, hogy jelenleg csak a béta tesztelések történnek, de a visszajelzések rendkívül pozitívak. Sajnos az előzetes képek nem azt mutatják, hogy grafikai szinten rendben lesz a dolog (kissé vérszegény a felhozatal), de amúgy nemzetközi szinten mindenki elégedetten nyilatkozik a leendő szerepjátékról. Állítólag ezrek bújhatnak majd különböző lények, fejvadászok és jedi lovagok bőrébe, hogy együtt, vagy egymás ellen hasznosítva erejüket vigyék győzelemre a kiválasztott fajt. A fent említett weboldal egyelőre nem nagyon halmoz el minket információkkal, ezért kénytelenek vagyunk a képzeletünkre hagyatkozni, de kétlem, hogy a Lucasarts komolyabb csalódást okozna híveinek. Az online RPG-k világa pedig még mindig olyan homályos, itt az ideje, hogy egy látványos siker végre mindenki számára világossá tegye, hogy a jövő a multiplayer ágazatban rejlik. Remélhetőleg ez elvárható egy olyan cég munkáját nézve, aki eddig minden műfajban tudott legalább egy maradandó alkotást felmutatni. Tehát érdemes várni...



Yoda Stories

url:???
Megjelenés: 1996

Ebben a kalandjátékban az ifjú Jedi aspiráns, Luke Skywalker bőrébe bújva kell megtapasztalnunk, hogy bizony egy Jedi lovag dicsfénnyel övezett állapotáig kemény próbák sorozata vár ránk. Miután előhalásztuk az idős mestert Dagobah mocsaraiból, megkapjuk az aznapra rendelt szentbeszédet, majd mehetünk rohamosztagosokkal, buckalakókkal, harci droidokkal verekedni, megtanulni használni az erőt, s még a sötét oldal gonosz csábításának is kiteszik hófehér lelkünket. Mindeközben saját belátásunk szerint kell gyakorlatoznunk, kereskednünk s általában élni a mindennapjainkat, de közben nem szabad elfelejtenünk valódi célunkat, amely nem más, mint hogy igazi, kőkemény Jedi lovag váljon belőlünk, aki az igazság két lábon álló szobra, s a gyengék védelmezője.



▲ *Star Wars Galaxies*



▲ *Knights of the Old Republic*

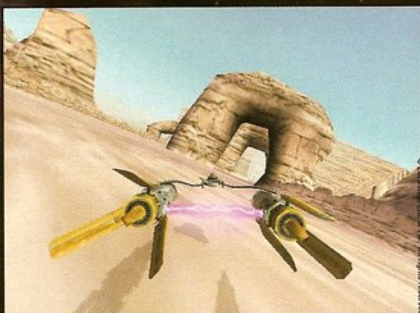


▲ *Yoda Stories*

Force Commander

url: http://www.lucasarts.com/products/forcecommander/default2.htm
Megjelenés: 2001

Szárazföldi hadviselés a valósidejű stratégiai játékok kedvelőinek. A Force Commanderben mindazokat a földi egységeket irányíthatjuk, amelyekkel a filmekben találkoztunk, legyen szó akár a négy-, akár a kétlábú birodalmi lépegetőkről, akár a légi robogókról vagy a lázadók felcserdroidjáról, ebben a programban mindez megtalálható. A játékosok próbára tehetik magukat a Hoth bolygón lezajlott csatában, de akár a forró Tatuinra is elkalandozhatnak. A történet szála körülbelül ott indul, amikor a birodalmiak a Leia hercegnő hajójáról eltűnt két droid keresésére indulnak, s valamivel a Jedi visszatér eseményei után ér véget. Számos ismerős jelenettel találkozhatnak a rajongók a programban, azonban jó néhány csatát kizárólag a Force Commander kedvéért álmodtak meg a LucasArts fejlesztői. Az érdeklődők akár helyi hálózatban, sőt akár az Interneten keresztül is összemérhetik tudásukat lépegetővezetésben és a rohamosztagosok irányításában. Az egészen friss szoftvernek már meg is jelent egy feljavított verziója, amelyben kiküszöbölték a gyermekbetegségeket.



▲ Episode I. Racer



▲ Galactic Battlegrounds





▲ Force Commander

Star Wars: Galactic Battlegrounds

url: http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/
Megjelenés: 2001

Az Age of Empires vázára épülő nagyszabású stratégiai játékban a teljes Csillagok háborúja saga-t játszhatjuk végig. A cél a polgárháború kimenetelének eldöntése a lázadó szövetség, a galaktikus birodalom, a kereskedelmi szövetség, a Wookie, a Naboo, illetve a Gungan királyság oldalán állva. A játékban több mint 300 féle egységet irányíthatunk a birodalmi lépegetőktől kezdve a fejvadászokon át egészen a Jedi lovagokig. Mindegyik tábornak megvan a saját előnye, a Gunganek például fejlett biotechnológiával rendelkeznek, a Jediket szívósságuk, a Wookie-kat leleményességük segíti a harcban. A játékban beépített küldetésszerkesztő található, amelynek segítségével mindenki szájíze szerinti pályát állíthat össze. Lucasarts-ék hemrégiben versenyt is hirdettek, ki tudja a legfrappánsabb missziókat összeállítani, s a győzteseknek abban a megtiszteltetésben lehet részük, hogy kezük munkája felkerül a napokban megjelent Clone Campaings című kiegészítő küldetéslemezre.

További üdvözítő információ, hogy a játék nagy sikerén felbuzdulva a cég elkészítette a Mac-es verziót is, így már nem csak a PC tulajdonosok privilégiuma lehet az univerzum leigázása.

Star Wars: Episode I Racer

url: http://www.lucasarts.com/products/starwarsracer/
megjelenés: 1999-2000

Ha esetleg azt hinnénk, hogy van olyan műfaj, amibe a Lucasarts nem üti bele az orrát, akkor bizony nagyot tévedünk. Ez persze egyáltalán nem rossz, hiszen a már sokat vitatott első rész megjelenése a vásznon hatalmas lehetőségeket nyitott a játékiparban is. Többek közt szinte biztosra vehető volt, hogy a fiatal Anakin siklóversenye (amely kínosan hasonlít a Ben Hur örök klasszikus fogat hajtó jelenetéhez) a képernyőkön is visszaköszön majd, a PC-sek (és persze a konzolosok) nagy örömére. Ez így is lett, s azt kell mondanunk, hogy igen jól eltalált műfaj kerekedett ebből az adaptációból is. Csodálatos pályák, gyors és csodaszép grafika, húsz veszettül gyors robogó, kellemes irányítás - egyszóval minden, ami a hagyományos rally versenyt a Star Wars világába emeli fel, arról nem is beszélve, hogy ezek a gyors versenysiklók képesek akár 600 mérfölddel is repülni. A hivatalos honlapon is nagy hírverést csaptak a játéknak, ami nem is csoda, hiszen gyakorlatilag egy új műfaj született ebben az univerzumban (bár a Rebel Assault sorozatban volt már hasonló pálya, de hát az azért mégis más). Kétségtelen, hogy ez az egyedülálló alkotás remek színfoltja lett a Lucasarts kínálatának, még úgy is, hogy ez a műfaj nem nagyon bír el további folytatást, kivéve persze akkor, ha a további két filmben lesznek hasonló jelenetek. Ezt majd meglátjuk.

STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

Pár szó a filmről

A legújabb Lucas megagyöngyszemet megtekintve a nézők végignézhetik, ahogy az első részhez képest már felnőtt ifjú Anakin Skywalker Jedivé válik mestere, Obi-Wan Kenobi kezei alatt. Az ifjú hihetetlenül tehetségesnek bizonyul, azonban néha-néha meglehetősen agresszívan viselkedik, könnyedén méregbe jön, s a Sötét Oldal hamarosan felfigyel a könnyű prédára. Anakin beleszeret Padmé szenátorba, s az ő szerelmük gyümölcse lesz Leia és Luke Skywalker. A fiatal Kenobit az Episode I-ből –na meg a Trainspottingból és a Moulin Rouge-ból - már ismert Ewan McGregor játssza, az ifjú Anakin szerepét pedig a hazánkban kevéssé ismert Hayden Christensen kapta meg. George Lucas úgy nyilatkozott a fiúról, hogy ő lehet az, akiből olyan formátumú színész lesz, mint az annak idején stúdióasztalosból Han Solová avanzsált Harrison Ford. Az Episode II-ban jelentősebb szerepet kap Mace Windu, akit az ezerarcú Samuel L. Jackson alakít, aki annak idején úgy nyilatkozott, hogy akár rabszolgamunkát is hajlandó lenne elvállalni annak érdekében, hogy szerepet kapjon a Csillagok Háborúja valamelyik részében. Kívánsága teljesült, s így a Klónok támadásában újra találkozhatnak vele rajongói. Nem úgy Frank Oz-zal, aki az idős Jedi mestert, Yodát keltette életre. Az alacsony zöld lényt mostantól számítógépek mozgatják a bábművész Oz helyett, aki ezen túl csupán a hangját kölcsönzi Anakin, s a későbbiekben Luke mentorának. R2-D2 „lelke" azonban továbbra is az a Kenny Baker, aki már az előző négy részben is magára öltötte a kis robot fémtestét. Padmé Amidalát továbbra is Natalie Portman kelti életre, akire a legjobban talán a Leon a profi című filmből emlékezhetnek a mozirajongók. A műben feltűnik a legendás Boba Fett, s édesapja a hírhedt Jango Fett is, akiről a Klón háborúk seregeit másolták.

A zenei háttérről továbbra is a méltán elismert John Williams gondoskodik, aki az eddigi SW filmeken kívül már az Indiana Jones trilógián is együtt dolgozott George Lucas-szal.







Episode II. játékok

A PC tulajdonosok első hallásra talán elszomorodnak egy picit amikor meghallják, hogy a Klónok háborúja alapján készült játékokat egyelőre csupán PlayStation2-re, Nintendo GameCube-ra, illetve Microsoft XBoxra gyártják le, azonban mi nagyon reméljük, hogy mihamarabb az 576 Kbyte hasábjain is találkozhattok velük, amely azt jelentené, hogy a lelkiismeretes programozók átdolgozták őket PC-s változatba, s így megnyitják az utat a feljebb említett, most sajnálatos módon elhanyagolt kategóriába tartozó játékosok előtt is. S, hogy mire lehet számítani: várható a Jedi Starfighter című szimulátor átirata, amelyben különféle repülő masinériákat irányítva tehetjük próbára vadászpilótai vénánkat, és nemcsak gigantikus űrcsatákat élvezhetünk, hanem bolygóközeli harcokban is részünk lesz. A Bounty Hunter-ben a legendás Boba Fett apja, Jango Fett bőrébe bújva – ő róla mintázták a klónok háborújának katonáit – tapasztalhatjuk meg egy fejvadász életének nehézségeit egy izgalmas játék keretein belül. A játék során reméljük lehull az álca a Fett-ek származásával kapcsolatban is... A Racer Revenge-ben pedig visszatérhetünk a Pod Race pályára, hogy ismét az esztelen száguldásba feledkezve rójuk a köröket észveszejtő sebességgel. Az eredeti Racer-hez nagyon hasonló játékot kapunk, újdonságot esetleg az új karakterek jelentenek, vagy az új pályák és racer-ek tömkelege. Mindenki láthatja tehát, hogy a fiúk a LucasArtsnál nem tétlenkednek, s igyekeznek minden igényt kielégíteni, ha játékról van szó. Reméljük minél hamarabb a PC tulajdonosokra is gondolnak majd... Természetesen reménykedhetünk a Lucasarts jóindulatában, több mint valószínű, hogy a mozipremier után tömegével fogják bejelenteni a filmre alapozott játékokat, remélhetőleg most már PC-re is.

Már csak azért is reménykedhetünk ebben, mivel az Episode I megjelenése esetében is így történt, talán csak a Phantom Menace című játék esete az egyetlen kivétel ez alól.





DIE HARD NAKATOMI PLAZA

Egyetlen kiút: Keresztül

Úgy hírlik, Bruce Willis-nek megannyi remek alakítás után – tele lett a búrája a filmiparral. Ha értesüléseim nem csalnak, úgy aktuálisan vállalt szerepeinek leforgatását követően, még ha bizonytalan időre is, de szünetelteti színészi karrierjét. 1988-ban bekövetkező áttörésé ig Mr. Willis-t egyaránt láthattuk Los Angelesi koktélbárok pultjai, valamint olcsó, ám esetenként szellemes amerikai TV sorozatok kulisszái mögött is. Egyiküket még hazánkban is vetítették, Simlis és a Szundi/Szende (?) kódnéven. A tévésó egy nőről és egy fickóról szólt, akik magánnyomozó irodát vezettek – persze az ármányos gonosztevők lefülelése rendszerint a szereplők közötti perszonális kapcsolatok részletgazdag bemutatásával, összekacsingatós mosolyokra sarkalló elemzésével párosult. Aztán jött 1988, a „Dihárd" éve. Akciófilmek iránt fogékony ember nem létezett, kit le ne taglózott volna a máig is abszolút befogadható, ha úgy tetszik: élvezhető mozi. Mi sem természetesebb, minthogy a filmet egy újabb epizód követte – ráadásul meglehetősen rövid időn belül, 1990-ben. A Die Harder címen futó folytatásban Bruce Willis Samuel L. Jackson oldalán száll szembe a Főgonosz Jeremy Irons-szal, és elvannak. Megítélésem szerint ennyit lehet / érdemes elmondani a második epizódról. Van aztán egy harmadik rész is, melyről most nem beszélünk.

A Die Hard mítosz forgalmazásáért felelős 20th Century Foxnak immár komoly tapasztalata van a szórakoztató informatika gonosz, csúf, elüzletiesedett mezein is – jó példa lehet az Aliens vs Predator sorozat, mely során a konszern által gondozott, két legkelendőbb szellemi vívmány esik egymás, s a humánszerzetek torkának. Vagy említhetnénk a Star Wars játékokat, azon belül is a Jedi Outcastet. S ím: a cég fantáziát látott a '88-as alapmű „megefpéesítésében" is, melynek végeredményét a megszokottnál jóval nagyobb fokú kíváncsisággal kezdjük méricskélni – most.

Forgatókönyv

Való igaz, a Die Hard történeti vonalvezetése valósággal ordít az FPS műfaja felé – ahogy az FPS is tárt karokkal óhatja magához vonni azt. Talán léteznek, akik nem látták az első epizódot – hogy ők se maradhassanak le semmiről, dióhéjban prezentáljuk azt. Szóval, van John McClane – őt játssza Brue Willis. John McClane afféle sokat látott s tapasztalt, mondhatnók szőröst*kű zsaru, akinek már igen nehéz újat mondani, avagy mutatni. A film kezdetekor az ismeretlen „A" pontból robog a film későbbi cselekményeinek is helyet adó „B" pontba egy utasszállító repülőgép fedélzetén, keblére vonandó rég nem látott feleségét. („A feleség olyan asszony, ki odaadó szeretettel s meleg étellel várja haza munkában megfáradt urát." 1234-ben keltezett definíció.) McClane felesége Hollie névre hallgat, jó égő haja van – ezt el ne mondja senki McClanenek – és a Nakatomi Toronyházban dolgozik. A negyven emelet magas komplexum falai között ippeg fényűző party-t adnak az illetékesek, mikor is terroristákkal megpakolt tehergépjármű érkezik a körzetbe. A pultos csóka kiiktatását követően, avatott szakértőjük leblokkolja a lifteket, majd pillanatok múltán túszul ejtik a komplett vendégsereget. Tervük, hogy rátegyék kezüket a Nakatomi Toronyház széfjében őrzött, negyven millió dollárnyi aranytömbre, melyet persze tucatnyi biztonsági zár, illetve egy mágikus kód izolál a külvilágtól. Mr. Takaginak, a kód Egyetlen Ismerőjének együttműködési hajlandótlansága révén már a film első perceiben kilottyan az agyveleje – nem kell izgulni, a részletet kivágták – így egyértelműen bizonyítást nyer: ezek a fickók nem tréfálnak. Minő mázli, hogy McClane éppen a slozin tanulmányozott egy ódon Freedom Force képregényfüzetet, így a terroristáknak lövése sem lehet hol sőt tulajdonképpeni ottlétéről sem. Hamisítatlan Ramboid hagyományok értelmében, McClane egy darab fehér atlétatrikó, egy darab jelvény, illetve egy darab, 9mm-es szolgálati lőfegyvere társaságában a törvénytisztelő túszok kiszabadítására siet, megregulázandó a gonosz terroristákat.

Itt jön a Pék Be

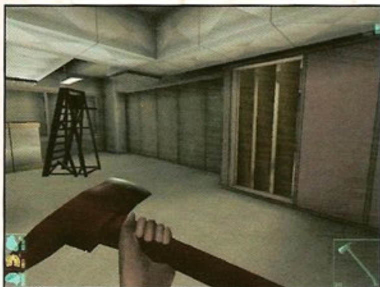
Azaz, itt jön a képbe a játékos – mondhatnánk. Ez így azonban nem fedné teljesen a valóságot, lévén az irányítást már a Nakatomi főbejáratánál megkapjuk. Ami a Die Hardot már látatnalban is izgalmassá teszi a piac kínálatához képest, hogy meglehetősen szigorúan, ám üdvözítő rugalmassággal követi az eredeti film forgatókönyvének sarkalatos pontjait. Így Mr. Takagi gyilkosságának immár testközelből lehetünk szemtanúi, noha az agyvelődarabkák most is lemondták a meghívást. Tony kényszerű megölését követően ugyanúgy végigvigyoroghatjuk a „Most már van géppuskám, ho-ho-ho!" féle szkeccset, mint tettük azt '88-ban. Egyszóval, a film létező összes főbb mozzanata helyet kapott a játékban – mondhatnók, a szó jó értelmében vett, interaktív akciófilmmel van dolgunk. A mozi cselekmény szerkezete egyébiránt trigger, azaz ravasz-alapon működik: bizonyos pont érintésekor a világ történései lereagálják cselekvése-



▲ *Nocsak, cigi, öngyula? Senki nemmondta, hogy ezek megölhetnek?*











BUGa Jakab szólásra emelkedik



Színváltós atlétát tessék! Érdekes dolog ez. McClane fehér atlétatrikóját ugyan sok vér s mocsok szennyezi már a film első felében is, ám ami a szellőzős jelenetnél következik be, az több mint kínos. Hölgyeim! Uraim! Csak nézzenek figyelmesen – a szellőzőkben közlekedő McClane atlétájának színe: fehér. A szellőzőkből kiugró, s szerencsésen talpra szökkenő McClane azonban már zöld színű atlétát visel. Hát nem szép ez?

Alakváltó szobrot tessék! Mikor McClane a Nakatomiba ér, biccent az őrnek. Az őr háta mögött világosan megfigyelhető egy szobor – melynek, hangsúlyozzuk: Karl megérkezésekor nyoma vész, s melyet egy másik, merőben más alakú s jellegű szobor vált fel. Éljenek a sosem tétlen lakberendezők!

Lemosható tetkót tessék! Tony-val való konfrontációja során a jó öreg Bruce Willis minden bizonnyal McClane-el együtt sörözgetett valami leleményes filmrendezővel, tudniillik: a jelenet leforgatásához használt dublőr nem viseli azon tetoválást, mely McClane – s így Mr. Willis vállán – a film komplett időtartama alatt látható. De nem ám!

Láthatatlan tintát tessék! Mikor McClane a szellőzőkben értesül bizonyos terroristák neveiről, azokat alkarjára írja. A következő jelenetben a feliratoknak már nyoma sincs. Ájjájájj!

HP másvéleménye

Bevallom őszintén, amikor a kilencvenes évek közepe tájékán PlayStationön megjelent a Die Hard Trilogy lélekemelő darabja, erősen kételkedtem abban, hogy ez a dolog sokra viheti. Aztán jött a folytatás, s most a Sierra is beletenyerelt a lecsóba, így hát kaptunk most megint egy a James Bondos szériához hasonló FPS-t. Azt mondjuk nehezen tudom elképzelni, hogy a Bruce Willis féle elcsépelt izzadós-véres-atlétatrikós zsaru egy nagyon jól eltalált karakter, de a játék ennek ellenére remek és szórakoztató. Főleg hogy a helyszínek sokban emlékeztetnek az első rész díszleteire, így az akciózás közben ismét felidézhetjük a mindig másnapos és borostás pisztolyhős legemlékezetesebb pillanatait. Ami pedig az eredetiség hiányát illeti, inkább már nem is tépem feleslegesen a számat. Ha szeretjük az ilyen stílust (márpedig szeretjük!), akkor a többi már nem is számít annyira. Csak kissé zavaró.

inket, így egyszer csak bekövetkezik, aminek be kell következnie. A történet persze természetszerűleg lineáris, ám a valaha keltezett akciófilmek egyik legjobbja szolgáltatja alapjait – a monitorunkon immár „élesben" bonyolódó Die Hard jelenetek így határozottan szavatos, egyedi végeredményt mutatnak. Értékeltem még a nüásznyi, ám roppant kellemes vizuális adalékokat, mint amilyen pl. McClane karórája. Emberünk ugyanúgy viseli azt, ahogy Bruce Willis tette a mozi során. Már csak az kérdés, mennyit kell várnunk a Kihagyhatatlan Ziccerre – ami jelen esetben nem lett volna más mint egy működő, mozgó mutatókkal megáldott karóra elkészítése. De nem működik, teszteltem.

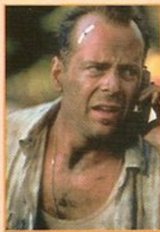
Igény-LiTech?

Úgy tűnik, a Fox Interactive-nak az esetek többségében teljesen jó a LiTech motor – az Aliens vs Predator 2 után a Nakatomi Plaza is a Monolith műhelyekben fejlesztett ékességet hasznosítja. Eget-földet rengető megoldásokat eleddig még nem láthattunk ezen motortól: szépek, fogyaszthatóak az általa éltetett projektet, ám minduntalan jelentkezik a relatív kiforratlanság érzete – nem jön át a Quake II, III motorokra jellemző, zabolátlan erő s üzembiztonság. Hiába a 32 bites textúrakészletek, azok láttán szintén nem fogunk kocsányokat ereszteni. Hasonló a helyzet a Nakatomi Plazaban is: a LiTech derekasan küldi, mind a sebesség, mind a grafika színvonala abszolút élvezhető, mégsem érzek semminemű érdemi fejlődést az engine bemutatkozó játékaihoz képest, mint amilyenek a No One Lives Forever, sőt megkockáztatom: a Blood II voltak. Mindez nem jelenti, hogy a Nakatomi Plaza-nak bármi takargatni valója lenne – sokkal inkább azt, hogy grafikus szempontból nem mutat fel sosem látott megoldásokat. Amiket pedig, minden körülmények között szívesen látunk egy FPS-től.

Játékmenet

John McClane nem egy sietős típus. S pont ezért lehet kedvünkre való. Tudniillik nemcsak hogy nem sietős, de kifejezetten sérülékeny is. A játékban egyetlen golyó is halálos lehet, a mű mégsem sorolandó az egylövéses FPS-ek közé. Az alkalmazott modell hasonlatos a Max Payne-ben látottakhoz, nevezetesen: két főbb testtájékot ismer a darab, melyek: fej, és test. Egyetlen, pontos fejlövés jó eséllyel teszi múlt időbe a gaztevőket illetve pici minket, míg a testre leadott lövések látszólag nem képesek kárt tenni a célpontban. Látszólag – hét-nyolc golyó már elég szokott lenni. Az alkotók vélhetően intelligensebb játékra óhajtották ösztönözni a fogyasztót ezen modell alkalmazásával, mely ilyen formában tökéletesen alkalmas a „megbúvok-előugrok-tüzelek-visszabújok" típusú tűzharcok szimulálására, ám a valóságtól még így is borzasztóan messze van. Nem mintha olyan sokat lövöldöztem volna

BUGa Jakab legkedvesebb Die Hard BUGja



Bruce Willis esete az extra kézzel: Mikor McClane és Powell Őrmester CB-n keresztül nyomatják az „egymásnak-megnyíló" jelenetet, a főszereplő említést tesz gyermekeiről. Kis idő múltán elő is veszi tárcáját, melyben egy, a gyermekeit ábrázoló fotót is tárol. McClane bal kezében tartja a rádiót, jobb kezében pedig a tárcát – ez még oké. Ámde! A következő jelenet során az operatőr közvetlen közelről mutatja a fotót, így világosan megfigyelhető, amint Bruce Willis MINDKÉT oldalról tartja tárcáját. Az már csak bab a tortán, hogy a rákövetkező jelenetben – mikor is újra bevágják McClane-t, amint bal kézzel CB-zik, jobb kezében pedig a tárcát tartja – még tovább súlyosbítják ezt a gyönyörű, szinte alig észlelhető, ám egggészen kivételesen szép kis BUGot. Az igazán szép BUG az, melyet nagyon nehéz észrevenni – ez bizony ilyen. Az egyik kedvencem!

BUGa Jakab belelovallja magát



Bruce Willis esete az extra terroristával: A film során rengetegszer hangzik el a bűvös mondat, mely szerint: „Tizenkét terrorista szállta meg a Nakatomi Toronyházat, jajj, jajj, jajj!" Ehhez képest, bugokon élő s hízó személyemnek határozottan üdítő a felismerés: a film során McClane tizenhárom terroristával végez.

A liftesfiú nem-esete vajon kinek, minek a nem-esete? Noha nem igazi bug ez, mégis kedvemre való, mint a filmtörténetben valaha látott legnagyobb következetlenségek egyik legszebb példája. Igen, a kinyírt „liftesfiúról" beszélünk, aki annak ellenére is az egész Nakatomi legeldugottabb zugában bóklászik, hogy: 1. már mindenkinek letelt a munkaideje, 2. a komplett személyzet és vendégsereg húszezerrel party-zik pár emelettel feljebb, 3. a Nakatomi eldugott zugaiban független nőt találni – eleve kudarcra ítéltetett kezdeményezés. Persze, valahogy be kellett mutatni, mennyire elvetemült, gonosz bácsik ezek a terroristák. Ehhez képest a forgatókönyvíró megalkotott egy teljesen következetlen, teljesen szituáció-idegen figurát is. Hiba, nagy hiba.

a nyílt utcán eddigi életem során – de ha valakit térdkalácson lőnek, az úgy esik hypothermiába, mint a kisangyal. Ezek a gonoszok meg itt „Hah! Azt hiszed, ennyivel elintézhetsz?!" – eznek bele a világba, és puffogtatnak tovább. Érdemes lesz tehát, sőt határozottan célszerű irányított fejlövésekre koncentrálunk, akárcsak a Jedi Knight-al nyomulnánk – a Soldier of Fortune, Kingpin féle lövések nem vezetnek eredményre. Amennyiben sikerült megbarátkoznunk a Nakatomi Plaza-ban ábrázolt testek relatív sérthetetlenségével, úgy már kifejezetten élményszerű tűzharcok várnak ránk – ám a fedezékek, illetve a fedezék mögül való kitörés jelentősége itt a legnagyobb, melyet FPS-ben valaha láthattunk. Érdekes csavar ez: az AI rendszerint „leposztoltatja" a gonoszokat, akiknek eszük ágában sincs utánunk eredni, sem több oldalról becserkészni minket. Ehelyett sokkal inkább bebiztosítják a területet, s ha mozgást érzékelnek, lőnek. Mint valami Alienes sentry gun. Az általuk képezett kereszttűzbe sétálni így egyenértékű az öngyilkossággal, míg rambó módra felállni s lekaszálni őket – maximum egymás után kétszer kivitelezhető. Éppen ezen sajátságos, s egyébként mesteri módon belőtt mesterséges intelligencia az, mely tudattalanul is az akciófilmekben ezerszer látott, s fent már körvonalazott harcmodell alkalmazására ösztönöz minket. Így bizony elmondható, hogy klasszikus amerikai akciófilm ennél hatékonyabban még nem mosolygott ránk monitorunkról.

Akad itt pár, McClane halandó voltát satírozgató, egészen ötletes megoldás is. Emberünk három főbb tulajdonsággal bír, melyek: egészség, szufla, józanság. Az elsőt egy szív, a középsőt egy tüdő, míg a harmadikat egy agy jelzi. Ha találat ér minket, sejthetően egészségünk amortizálódik. Ha sokat futunk, úgy McClane kifullad – fokozatosan lelassul, sőt egy idő után már csupán vánszorgásra telik tőle. Ilyenkor célszerű mihamarabb megállni, hadd fújja ki magát. Ami tetszett: ez a bizonyos kifújási idő, sőt a kifulladásig letelt időkeret mértéke is remek modell jegyében alkottatott meg – szinte egyszerre purcanunk ki McClane-el, s egyszerre szedjük össze magunkat újra. „Különben is, ha izzadni kezdesz, úgy már nem is olyan vicces az egész." – copyright by Karate-Nig. Ha Isten ne adj, homlokon talál minket egy kósza töltényhüvely, úgy számolnunk kell érzékeink időleges diszfunkcióival – ezt hivatott jelezni az agy. Meg kell mondjam azonban, hiába is álltam fel fedezékemből egy quick save-et követően szétlövetni a fejem, a betalált golyók dacára sem észleltem rendellenességet McClane működésében.

Heten jöttök?

A játék legelején egy egészen elegáns, ám egyúttal egészen meredek kitolásba botlunk majd. Mihelyst a

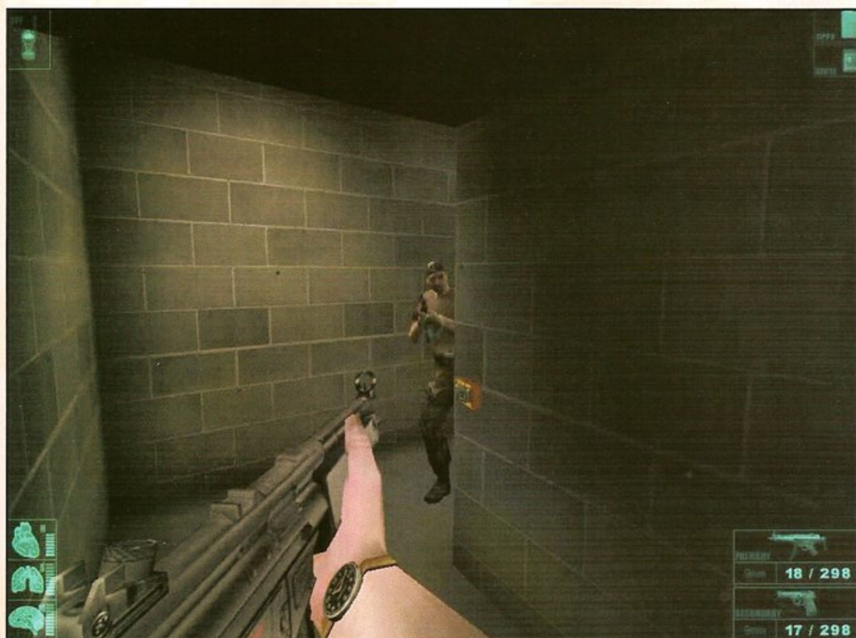












▲ *Öhm... HÁROMRA, oké?!*

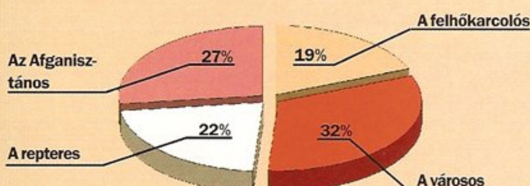


terroristák foglyul ejtik a túszokat – nna, ez volt a több dimenziós képzavar, ilyet csak én tudok – megkapjuk az irányítást. Az ember rutinszerűen becsekkolja a mosdót, rá is lel McClane szolgálati stukkerére. Aztán mikor elidőzünk kicsit a szomszédos szobában nyomok, avagy túlélők után kutatva, ránk ront két vadállat terrorista, és tüzet nyitnak. Nyekk. Nem baj, a rutinos felhasználó mentett. Másodszor már bevárjuk Jürgent és cinkosát az ajtó mellé lapulva, majd mikor azok benyitnak, egy plekni tarkólövéssel ártalmatlanná tesszük az első alkalmatlankodót. Kihasználván a még élethű gaztevő pillanatnyi megdöbbenését, magunkhoz ragadjuk a halott által elejtett gépfegyvert – ratatata! S mikor azt hiszed, hogy ilyen kezdet után már nem érhet meglepetés, az ajtón kifordulva vagy hat-hét terrorista ront rád. Sacc negyed órányi kísérletezés után be kellett látnom, hogy ez bizony még McClane-nek is sok. Mindet kinyúvasztani – nem lehet. De akkor mit lehet? Vetődik fel a kérdés. Hát kérném, tessék a lehető leggyorsabban kislisszolni a sloziról a folyosóra, így még pont akkor kapjuk el a járőröző terroristákat, mikor ők nekünk háttal állva biztosítják a terepet. Ha úgy tetszik, ez a Die Hard „felavató feladata".

Maradhat

Noha a filmben ábrázolt s szerepeltetett tizenkét terrorista dacára itt valóságos magánhadsereg szakad a nyakunkba, a Nakatomi Plaza mit sem veszt akciófilm-FPS jellegének 101%-os voltából. Az FPS piac kiélezettségének ismeretében igen meglepő, hogy a kiadó multiplayer támogatottság nélkül kínálja a művet. Üzleti szempontból meglepő, ám nem kevésbé okos döntés ez: gondoljunk csak bele, mekkora mértékű presztízsre, érdeklődésre tarthatna számot egy FPS, melynek többjátékos változatában Los Angeles rendőrei próbálják kilyuggatni egymást. Alighanem ez lehetett a súlyosabb érv, noha nem zárható ki, hogy pár hónap elmúltával letölthető lesz a Terrorista-Patch, s már McClane-ek fogják kergetni a gaztevőket Nakatomi Plaza szerte. Ennek lehetősége azonban minimális, lévén a két CD-n érkező Die Hard feldolgozás második korongja láttán azért merőben más a helyzet. Ezen második hordozón az Infogrames által fejlesztett, Unreal motorral készült Tactical Ops terpeszkedik, méghozzá teljes értékű szoftver képében. Hogy mekkora lóvék cseréltek gazdát ezen manőver során a kiadók között, arról nincs információnk – tény azonban, hogy a Nakatomi Plaza tulajdonosainak sem kell lemondaniuk a multiplayer szépségeiről: ha nem is John McClane-ként, de elhárítóként avagy terroristaként, ők is részt vállalhatnak a másikba történő ólompumpálással együtt járó, hallatlan örömérzetből. A Die Harddal együtt érkező Tactical Ops egyébként kifejezetten aranyos, ügyes Counter Strike klónnak tűnik. Lényegesen kiforrottabb, emészthetőbb képet mutat, mint például a múlt havi számban bétaként jelentkező Mobile Forces. Szóval teljesen rendben lévő, erős anyagok – korunk FPS kedvelőjének így javallott a csomag mielőbbi beszerzése.

by GyZ



www.sierra.com

Sierra / Danger Interactive
PIII 550, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	8

✓ remek hangulat
✗ Max Payne sérülésmodell

92

TACTICAL OPS

Az indiánosdinak végleg befellegzett. A mai kölykök kommandóst játszanak a kertek alatt, Oszama haverjait és a Palesztin Mártírok Brigádjainak öngyilkos merénylőit kell kinyuvasztani. Élményanyag van bőven, elég a híreket megnézni, vagy játszani pár menetet valamelyik terrorista-témára feszült programmal.

Volt vala ugye a nagy ős, a Half-Life, melynek csemetéje Counter Strike néven lopta be magát a szívünkbe, posztere megérdemelten virít a falon anyuék házassági fotója mellett. Aztán megindult a dömping, jöttek az új fejlesztések orrba-szájba, az ember feje fölött úgy fütyülnek a szavak, mintha felspécizett UZI köpné őket: Ghost Recon, S.W.A.T., Global Operations. Elég pár küldetést végigjátszani a Heroes négyben az egyszeri júzernek, hogy feltekintve a monitorból rémülten konstatálja: a nemzetközi helyzet egyre csak fokozódik. A nemzetközi helyzet tényleg fokozódik, a Közel-Keleten napjainkban játszódó események legalábbis ezt bizonyítják, Afganisztánra szót meg nem is érdemes vesztegetni. Az elvetemült agresszorok ellen a speciális egységek egész hadserege sorakozott fel újabb és újabb játékok képében is.

Biztos, hogy az aktuális politikai események nélkül is lenne igény az ilyen típusú programokra, de csak a vak nem veszi észre, hogy egy divathullámot lovagolunk meg. Alattunk fortyogó indulatok hegyén lavírozik a szubrutinokból ácsolt szörfdeszka, kezünkben verítéktől izzadt fegyvernek látszó klaviatúra, elkerülve a ránk zúduló hullámot a vízpárán keresztül már láthatjuk a következő, még nagyobb vízhegyet. A neve Tactical Ops.: Assault on Terror.

Az új riválís

A mostanság kiadott Global Operations már régóta úgy tetszeleg, mint ez első nagy Counter Strike vetélytárs, de külsőségeit leginkább a legendás Team Fortress-nek és ivadékainak köszönheti – szintúgy a Counter Strike-nak. A Global Ops. nagy marketingfelhajtásának árnyékában egy másik Ops. is kicsusszant a piacra, az Assault on Terror. Tulajdonképpen ez a játék sokkal inkább veszélyezteti a Counter Strike első helyét, mint a múlt hónapban tesztelt Global Ops. Mindez azért lehetséges, mert a mostani játékunk ízig-vérig klón, koppintás, de messze nem negatív értelemben! Miről van is szó? Az Assault on Terror nem más, mint az Unreal Tournament köntösbe bugyolált Counter Strike, mely minden lényeges pontban megegyezik elődjével, de felhasználja a valaha készült egyik legjobb motor számos adottságát. Ez az igazi ereje a programnak, mely végeredmény szerint ha kevés meglepő újdonságot hoz is, biztosítottnak látszik a sikere.

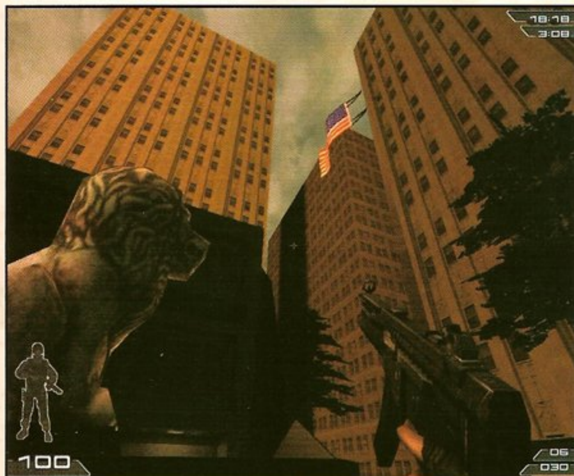
Ooops. I did it again

Csakúgy, mint a Counter Strike, a Tactical Operations (eredeti nevén: S.W.A.T.) egy ingyenes, rajongók által készített kiegészítőként indult. Most a Micropose kiadta ezt a továbbfejlesztett változatot, néhány egyéni sajátossággal, mint például új térképekkel és szkinekkel. De mint ahogy az interjúban is olvasható, az eredeti kiegészítő továbbra is szabadon letölthető, és ami a legfontosabb, hogy a két verzió teljes mértékben képes együtt működni. Saját tapasztalat szerint ez azért nem teljesen van így. Az internetes játék során most még sűrűn tapasztalható a szerverek elérhetetlensége, szétkapcsolások és egyéb problémák, főbűnösnek a verziók közötti különbség tehető.

Játszhatunk a program bármelyik változatával, nem fogunk hanyatt esni az újítások döbbenetes tárházától. Annak, aki már valaha is játszott Counter Strike-ot – és ki ne játszott volna, még a nyugdíjas otthonokban is ezt nyomják – igencsak erős ingerenciája lesz kimondania a bűvös mondatot: „Eztet mintha mán' láttam volna valahol!".

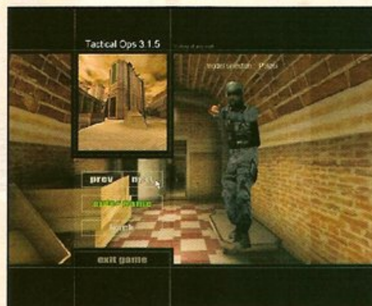
A játék menetekre osztott, két csapat küzd egymással, a különleges erők és a terroristák. Egymás minél gyorsabb és szakszerűbb lemészárlásán túl különböző feladatokat is végre kell hajtani.













Például a rendőröknek ki kell szabadítaniuk néhány túszt, a védekező terroristáknak – védekezniük kell. Máskor az agresszoroknak bizonyos helyekre bombát kell telepíteniük, a kommandósoknak el kell vágniuk a piros (vagy a zöld?) vezetéket. Más verzióban a terroristák megpróbálják eltulajdonítani az úgynevezett OICW-t (a hadsereg különlegesen speciális és titkos fegyver-projektje), de ezt az ellenkező oldal nem engedheti. További lehetőségként az egyik csapat bujkál a másik elől, itt a térképek mélyreható ismerete nélkülözhetetlen. Sajnos a térképek kiválasztásánál nem kapunk bővebb információt, ezért elsőként ki kell tapasztalni, melyik felel meg erre vagy arra a típusú összecsapásra. Csakúgy, mint a Counter Strike-ban, menetenként egy élettel rendelkezik a dolgozó, halála után csak mint láthatatlan megfigyelő vehet részt a további harcban.

Ajándék van-e a zsákodban?

Pénzt teljesítményünk után kapunk, minél jobbak vagyunk annál többet. Ellenfelek likvidálása, bizonyítékok megszerzése (például egy táska kokain), küldetések sikeres teljesítése nagyban elősegíti nyugdíjalapunk bővítését. Minden kör elején a megszerzett pénzt új felszerelés vásárlására lehet költeni. Az Assault on Terror bőséges fegyverarzenállal rendelkezik, de kiegészítők terén sem lehet panaszra ok. Sisakok, golyóálló mellények, további testpáncélok nagyban megelőzhetik korai elhalálozásunkat. A fegyverek között a hangtompítós pisztolyoktól kezdve a különböző sörétes fegyvereken át a felspécizett golyószórókig minden megtalálható. A kiegészítők között találhatunk nagy erejű gránátokat (melyek végre tényleg nagy hatósugarúak és igencsak halálosak), bombákat, aknákat, füstgránátokat... Az alapfelszerelés kelléke egy gyenge fényerejű zseblámpa, de vásárolható éjjellátó is, ami különösen jól szolgál a pince-sötét helyszíneken.

Mint már említettem, a fegyverek száma jelentős, különösen nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztők arra, hogy játékosok minden különleges igényét kielégítsék. Mondhatni, az Assault on Terror rendelkezik jelenleg a legtöbb választható likvidáló eszközzel, ez több mint húsz fegyvert jelent. Sok pisztoly, kis kaliberű géppisztoly, különböző mesterlövészfegyverek várnak betárazásra. Bizonyos fegyverek csak az egyik oldal számára választhatóak, ezzel is hangsúlyozzák a csapatok közötti különbséget. Végeredményben elég jól kiegyensúlyozott a két oldal, de többen támadják az M60-ast, mint érdemtelenül felturbózott készüléket. Csakúgy, mint amikor a Counter Strike megjelent, itt is a fizetős változatban megváltoztatták néhány fegyver nevét, nem minden esetben előnyösen. A MAC-10 alaptalanul kapta az UZI elnevezést, és külön kódfejtő kell, hogy megtudjuk, mit takar a 9F2 Glorietta, vagy a Berg 509, de az előbbi közel áll a Berettához, az utóbbi a Mossberg söréteshez.

Véged van, mint a BOTnak

A Tactical Ops. kicsiny, majdhogynem nélkülözhető kézikönyve aranyosan összegzi a játékot egy mondatban: „akció-orientált, valósághű, belső nézetes lövöldözős játék". Más szavakkal rendkívül gyors, és a fegyverek ténylegesen úgy sebeznek, mintha igazi emberek lennénk. Míg különösen jó móka együtt dolgozni a csapattársakkal, elfoglalván a kijelölt helyeket, felhasználván az adott helyzetben legmegfelelőbb fegyvereket, tájékozódni, óvatos taktikákat használni, az előre törő ellenséget fénygránáttal elvakítani, az óvatlanokat nagy távolságból egy lövéssel kiiktatni – a végső győzelem mégis azé, aki a leggyorsabb reflexekkel rendelkezik. A figurák nagyon gyorsan mozognak, sokat ugrálnak, a találatoktól messzire repülhetnek, a fegyverek irgalmatlanul gyorsan és sokat lőnek, kiürítvén a tárakat pár szempillantás alatt.

Ez a végtelenül felfokozott tempó különösen szenvedélyes és vad játékot eredményezhet. A játék némely



HP másvéleménye

Mit is lehet elmondani egy ilyen játékról? Hogy gyakorlatilag a S.W.A.T. kellemes reneszánsza? Hogy elég kellemesen fut az Unreal grafikai motorja ebben a játékban is? Meg talán azt is, hogy most futott ki nemrég gyakorlatilag egy teljesen hasonló program Global Operations néven? Ilyenkor van nehéz helyzetben az ember. Mert ugyebár egyfelől minden dicséret az alkotóknak a profi kivitelezésért, másfelől menjenek már a búsba, hogy havonta párosával ontják a terrorista-elhárító taktikai ízzel kevert FPS-eket. Azt ugyanis nehéz elhinni, hogy a vásárlók újra és újra feltörik a perselyt egy újabb klón megvétele végett. Ezt ugye senki nem hiszi el? Mindamellett ez a terrorista téma kissé már frusztráló, mintha már itt is valami politikai agymosás menne a háttérben, ahol minden játékgyáros piacra dob valami szupi kis kommandós cuccot. A hadsereg Téged is vár! Ne gondolkozz, irtsd az ellent!

Pár szó a producertől

A Tactical Ops: Assault on Terror felelős producere, Rafael Curulla mesél a játék tervezéséről, ami az Unreal Tournament egy változatának készült, és szó esik arról is, miben különbözik a szabadon letölthető változat a teljes játéktól.

Hogy lett a játékból teljes értékű program?

RC: A játék eleinte csak egy változata volt az Unreal Tournamentnek, de a csapatunk figyelemmel követte a Tactical Ops fejlődését, majdnem egy éven keresztül fejlesztettük a minőségét és a játszhatóságát a programnak. Aztán összeültünk és elhatároztuk, hogy egy még inkább továbbfejlesztett verzióját ki is adjuk a játéknak.

Mennyi ideig tartott a játék fejlesztése?

RC: Az alapváltozat alakítása majdnem egy évig tartott. A végső változat terveinek megbeszélése után még további három hónapig dolgoztunk rajta.

Miben különbözik a játék a Half-Life: Counter Strike-tól?

RC: Counter-Strike és Tactical Ops mindketten nagyszerű játékok. A legalapvetőbb eltérés közöttük a technológiai alap. A Tactical Ops: Assault on Terror mindenképpen előnyt szerez abból a szempontból, hogy kihasználja az Unreal motor különleges képességeit. Természetesen vannak további eltérések is, de biztosan lehet állítani, hogyha valaki szereti a Counter-Strike-ot, annak be fog jönni ez a program is.

Mi a sajátossága a boltokban kapható Tactical Ops: Assault on Terror változatnak?

RC: A fizetős verzió egészében egy javított változat. Javított minőséggel és sok más extra adalékkal. Több fegyver, új szkinek, új játszható figurák, bővített animációk és természetesen sok apró hiba is kijavításra került benne. Más lesz a HUD, az eredményjelző tábla, a pontozási rendszer. De mindezek a változtatások nem befolyásolják az eredeti játék hangulatát.

A kiegészítő és a teljes önálló játék összefér egymással?

RC: Igen, a leglényegesebb különbség, hogy a boltokban kapható változatnak nincs szüksége az eredeti Unreal Tournament telepített változatára. De egyébként kompatibilisek egymással, ugyanazokat a szervereket és patch-eket használják, bár a teljes verziónak saját, egyedi pályái vannak. A kiegészítő viszont továbbra is ingyenes marad.

esetben szó szerint kegyetlenebb dühöngéssé fajulhat, mint az eredeti Unreal Tournament bősz csatái. Mindezt csak tovább erősíti a reális sebzésrendszer és a valósághű környezet. Nagyra értékelhető ez azokban a pillanatokban, amikor mindenki hullik körülöttünk, mint a késő őszi legyek, mi pedig remegő lábbal futunk a legközelebbi fedezék felé... A legtöbb menet alig pár perccel a kezdés után már be is fejeződik, sokszor még helyzetfelismerésre sincs idő, a küldetés már elbukott. Sokak szerint éppen ezek miatt az Assault on Terror inkább áll közelebb a Quake III Arena kemény világához, mint a hasonszőrű valós alapú kommandós játékokhoz, teszem azt Ghost Reconhoz, S.W.A.T. 3-hez, netán az Unreal Tornamenthez kiadott Inflitrationhöz.

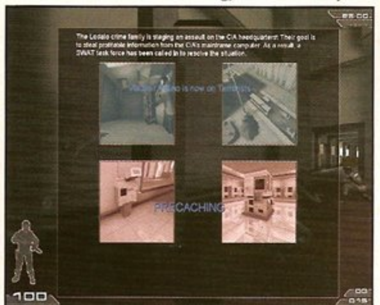
Azt, hogy mi tesz egy lövöldözős játékot naggyá, vagy éppen sikertelenné, nagyon nehéz meghatározni, hiszen sok komponens együttes ráhatásának végeredménye az. Olyan elemeket kell számba venni, mint például a karakterek mozgáskultúrája, az átlagos életben maradási idő (játékosa válogatja), a fegyverek tulajdonsága – realisztikusság, kezelhetőség, hasznosság és még sorolhatnánk, mi minden elengedhetetlenül fontos. Ezen részek jól eltalált mixéből született a majdnem hibátlan Counter Strike, a hangulat, ami ott érezhető, csak nagyon kevés más játékban érhető tetten. Furcsa hasonlattal élve, ha a Counter Strike a harcművészetek legprofibb művelője, aki rendelkezik annak minden eleganciájával és egyéni stílusával, addig a Tactical Ops.: Assault on Terror nem több mint kezdő tinédzserek elszánt edzései. Dicsérendő, de igencsak ügyetlen.

További szintmérője egy játéknak az ember-ember elleni, hálózatos játékon túl: a szóló küzdelem. A program által kreált mesterséges ellenfelekkel való együttműködés és csata. A botok kímélet nélkül, vak elszántsággal küzdik előre magukat a pályán megjelölt célpontok felé. Ez természetesen pillanatokon belül óriási vérfürdőt eredményez a frekventált helyszíneken. A mesterséges segítőtársak eléggé alkalmatlanok egy komoly csapatmunka bemutatására, ha éppen nem mészárolják le egymást, akkor megeshet, hogy „feledve" a feladatukat céltalanul kóborolnak a pályán. Tehát a botok elleni játék jó esetben is csak arra elegendő, hogy felgyűrjuk magunkat az ember elleni küzdelemre, ha valaki netán Internet-elérés nélkül kíván játszani az Assault on Terror világában, valószínű, hogy csalódni fog. Az igazi Counter Strike szóló játék még mindig várat magára.

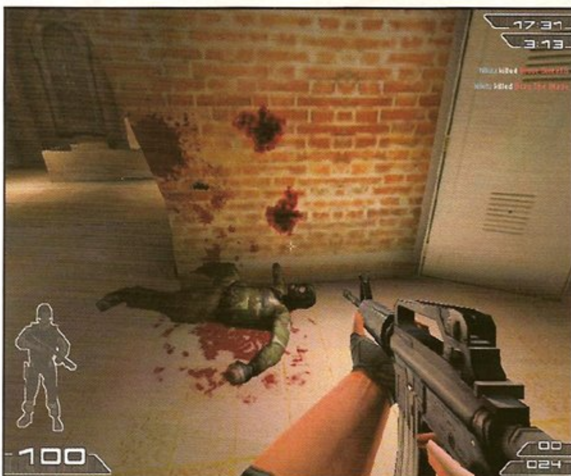
Csinos bádogdobok

Letudva ez előbbi negatívumot, a játék grafikájára fordítva figyelmünket

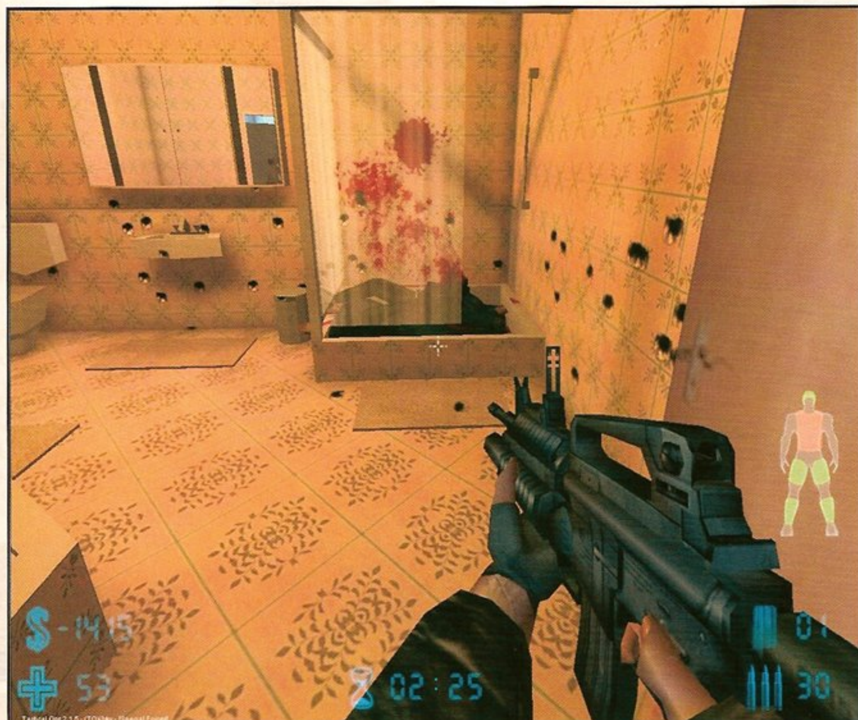


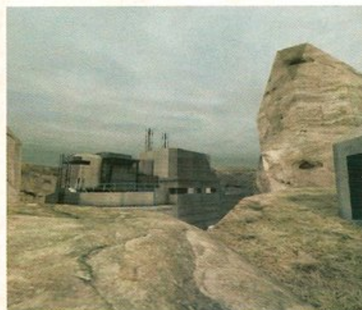






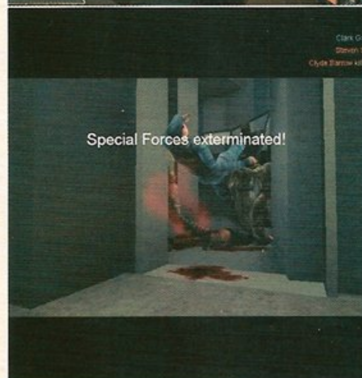












sokkal kellemesebb benyomások érnek. Az új kiegészítő rengeteg új pályával, fegyverrel, modellel, szkinnel bír. A pályák minősége (játszhatósági szempontból) változó, de a legtöbb látványos bizonyítva, hogy az Unreal Tournament köntös megfelelő hátteret biztosít. Az objektumok, a hátterek, a színek mind-mind a motor máig is elfogadható, minőségi színvonalát jegyzik. A fényeffektek szépek és hihetőek, bár számos helyen túl sötét terek találhatóak, ami sok esetben a kezdő pályakészítők számlájára írható. A karakterek külsőségei szépen kidolgozattak, de bizonyos távolságon túl már nem lehet azonnal beazonosítani a figurákat, az adrenalintól felpörgetett fiatal pedig sok esetben először lő, csak aztán kérdez – nem egy estben ártatlan csapattársak halálát okozva ezzel.

Az Assault on Terror hanghatásai már nem szerepelnek olyan szépen, mint a grafika. Sok fegyver hangja távol áll a „ropogástól", amolyan bádoghangúak csak, erőtlenek és kétségtelenül nem meggyőzőek. Az emberi beszéd torzított, nekem egy picit rajzfilmszerű is. A játék zenéje változatos és sokrétű, bár egynémely számtól már-már kiver a víz – ami az Unreal esetében nem volt igaz.

Vélemények a világhálóról

ahos

Üdv! Nagyon tudom ajánlani a TO-t azonak, akik nem rabjai az ultra realisztikus játékoknak. Persze nem arról van szó, hogy ebben a gameben lézercsúzlival kell lőne (hiszen minden fegyver reális), hanem hogy a sebzés jóval kisebb, stb... Na nekem nagyon bejött, majdnem úgy mint a 2.2 es TO (ami sztem kiforrottabb volt). Nagyon tudom ajánlani a gémt!

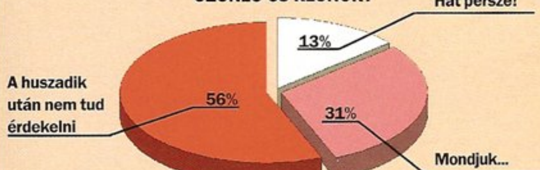
Mportal fórum

Továbbra is a „Kántor" a főnök

Az Assault on Terror azoknak jó, akik egy olyan játékot keresnek, mint a Counter Strike, de csak hasonlítson rá. Nos ebben az esetben itt egy elfogadható lehetőség. Ez a játék messze nem tökéletes, mondhatnók csúnyán: több sebből vérzik, de van számos értékelendő előnye is. A hangulat néha emlékeztet a nagy példaképre, de olyan magas szintű együttműködés (sem a program komponenseiben, sem a játékosok csapatjáték lehetőségeiben) nem tapasztalható, mint ott. Az ingyenesen letölthető változat mindenesetre kipróbálandó, de hogy fizessünk is érte – az már nem egy díjazandó ötlet.

Balage

Vélemények a világhálóról



www.tactical-ops.to

Infogrames / Kamehan Studios

PI 200, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	6

✓ - irgalmatlanul gyors csaták
- Unreal köntös

✗ - netes csatlakozási problémák
- ostoba botok
- nagyon „klón„

82

REAL TIM

ARMY MEN RTS

A Fröccsöntött Ördögök és a Műanyag Lovagok háborúja kitört! Csaták folynak a kertkaputól a nappalin keresztül az emeleti szobákig! A fészer hangyái már menekülnek, a konyha csótányai összecsomagoltak – a játéknak vége, indul a harc!

Az Army Men kellemesen sikeres sorozata a 3DO kiadónak, habár eleddig mérsékelt számban jelent meg egy-egy rész PC-re. Előbb-utóbb azonban várható volt valamilyen valós idejű játék az Army Menből, amikor egyszerre számos kis zöld fickót irányíthatunk. A mostani játék éppen ezt kínálja, a kitűnő ötlethez méltó megvalósítás párosul. Az első verzió a Playstation 2 platformon debütált, de igencsak jól érzi magát a mi gépeinken is. Olyannyira nem érzékelhető semmilyen konvertálási hiba, hogy ezt az információt csak a játék önéletrajzának olvasgatásakor tudtam meg. A Pandemic Studios tehát ismét jó munkát végzett csakúgy, mint a Dark Reign 2 vagy a Battlezone 2 megalkotásakor.

Hőre keményedünk!

Ha lógott az eső lába, és már nem tudtunk kimenni a kölykökkel az utcára rendet teremteni, más szórakozás után néztünk. Ilyenkor vad örömmel szedtem elő a kisdobos-avatásomra kapott legújabb, kovbojos öltöztetős katona készletet. Milyen kár lenne, ha ez a játékfigura típus végleg kimenne a divatból. Ugye van, aki még emlékszik a mai plasztikbabák előtti generációra? Milyen kafa is volt rácsatolni a kis krapekokra a pisztolytartót, fejükre kattintani a kalapot, mekkora volt a ló! És pont bele lehetett dugni egy lándzsafejet a hasuk aljába! Óh, kedvem támadt előkeresni őket, hátha nem etette meg még mindet tesóm a kutyával. Szóval nekem az öltöztetős katonák volt a favorit, majd a legó, de volt néhány zöld harcosom is, melyek persze az álcázás kedvéért öltötték ezt a színt (ami nem mindig volt nyerő a piros szőnyegen). Ezek a kis fickók is ádáz harcosoknak bizonyultak, ha netán komoly harc alakult volna ki az emeleti szobák közötti folyosón. Most újra itt vannak, és életszerűbbek mint valaha! Nem győzök nosztalgiázni, no meg irgalmatlanul jókat játszani velük – ezúttal a képernyőn.

A katona, akinek megolvadt a feje

Az egyik legmókásabb intró megtekintése után, amit valaha láttam, tudtam, hogy humorban nem lesz hiány, de a kampány-küldetések kezdetekor kapott feladat ismertetésekor lefordultam a székről. Azt hittem, hogy az általam egyik legnagyobb moziként számon tartott Apokalipszis most! története annyira riasztó és sötét hangulatú, hogy kabaré szájára nem veheti – hát tévedtem. (Sok más nagy háborús film is kifigurázásra kerül, de had ne én lőjem le a poénokat, van itt elég katona, nemde?) Az öregedő főnök, Grimm a kertkapu alatt húzódó vezérkari sátrába parancsolja Sargeot, hogy egy társukról készült képet lóbálva az orra előtt megkérdezze mi a baja a fotón látható fickónak. Sarge tétova nélkül rávágja a helyes választ: „URAM, ELLŐTTÉK A FÉL FEJÉT, URAM!". „Ez igaz, de nem csak a feje, hanem az agya is hiányzik. Ez az őrült leöntötte magát világosbarnával, felköltözött a padlásra, és istennek képzeli magát az ottani játékok között. Amiért igazán veszélyes a pasas, hogy egy volt ezredes, a neve Blintz. Sarge, a feladata...". „URAM, TUDOM: KI-NYÍRNI, URAM!"

Valami ilyen épületes dialógusokat folytatnak a közkatonák is Sarge

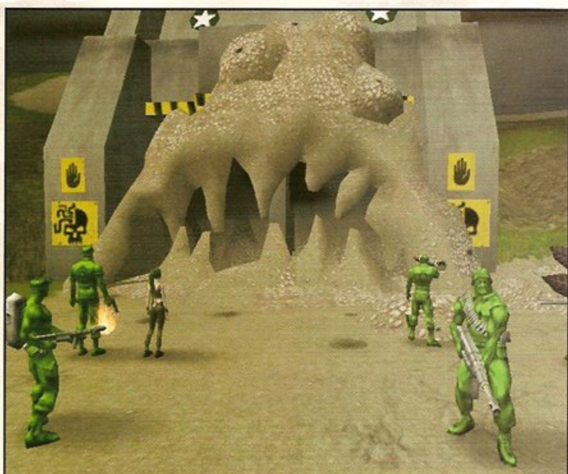


▲ *A lábost nem adjuk, ha beleolvadunk sem!*



▲ *Apokalipszis mindjárt!*







▲ De hiszen ezek az én filmjeim, hogy kerülnek ide?



▲ Köreinkben ügyködik Matuska Szilveszter is?



▲ Maga ööö... nemzetiségi?

őrmesterrel, aki tizenöt akció során a kertkaputól a házon keresztül a padlás végéig verekszi magát, hogy megküzdjön az ellenség vezérével.

Éljenek a rendetlen gyerekek!

A ház tulajdonosa igencsak rendetlen személy lehet, mert mindenhol szétszórt háztartási eszköz és rengeteg játék hever. Ez számunkra különösen jó hír, mert a hadsereg előállításához szükséges nyersanyagokat ezekből fogjuk kiszipolyozni. Kétfajta nyersanyag szükséges: műanyag és elektromosság. Műanyagot babákból, fésűkből, kutyacsontokból, legóvárakból nyerhetünk, elektromosságot ceruzaelemekből, hajszárítóból, karórából és még sorolhatnám, annyi van. De tényleg rengeteg, a játék például ebben is gyökeresen különbözik a többi RTS-től, itt nem fákat vágunk ki, vagy bányákból termelünk, hanem a szinte soha nem ismétlődő változatosságú tereptárgyak jelentik a nyersanyagokat, üdítő színfolt ez ebben a kategóriában. Az alapvető nyersanyagokon kívül kétféle extrát találhatunk a pályákon, az egyszeri általános gyógyítást és a tűzerő növelést (ennek nem annyira sok hasznát vettem).

A változatosság gyönyörködtet – grafika

Nem csak a tereptárgyak, de a helyszínek terén is igaz a soha nem ismétlődés – ez következik a történetből. Új pálya, új helyszín, hiszen egyre beljebb kerülünk a ház folyosóin-szobáin keresztül. Mindez korrekt színvonalon megvalósított 3D-s környezetben zajlik, aminek szépségétől nem dobunk hátast (mi szép is lenne egy rendetlen gyerekszobában?), de éppen elég ahhoz, hogy kellemesen elnézelődjünk a pályákon (a szobákban, ahogy tetszik). A nézet izometrikus, aminek csak a dőlésszögén lehet változtatni, mondjuk úgy, hogy egyfajta zoomot felhasználhatunk. Ez vagy az egér görgőjével, vagy pedig a control és a jobb egérgomb egyszeri lenyomásával plusz az egér le-föl mozgatásával érhetünk el. De gyorsabb lehetőségként fel lehet használni az F1-F4 gombokat is.

Ez a zoomolás nem csak a látványra éhes játékosok igényeit szolgálja ki, de egyes rejtett tárgyak is a felszínre kerülhetnek a tüzetesebb vizsgálódás során – legalábbis a „boot camp" nevezetű oktatórészlegben ezt állítják. A tutorial végigpergetése egyébként is ajánlott, mert néhány ötletes, az irányításhoz ha nem is elengedhetetlenül fontos de kényelmes fogást ismertet. Például a „Már kijelölt egységekhez továbbiak hozzáadása" fejezetben.

De térjünk vissza a grafikára: mivel nem megengedett a teljes „körbetekintés", eleinte zavaró lehet, hogy nem tudunk az egységek után fordulni, netán a tereptárgyak egy picinykét eltakarják őket. Ez egyébként nem jellemző, de ha mégis ilyesmi történne, nem kell rögtön fekete pontot vésni a CD-borítóra. A kamera úgymond „megakad" a nagyobb tereptárgyakban, például a garázs-csatánál, amikor a család autója alatti bázist kell megtámadni. Itt a kocsikerék miatt egy nagyobb rész nem látható, és a kerék mellé érve az nem is engedi keresztül magán a kamerát. Viszont a gumiabroncson túlhaladva a láthatósági szög automatikusan a számunkra legideálisabban „torzul", ha a hátunkat a keréknek támasztjuk, semmiből sem maradunk ki.

Tehát a 3D megjelenítéssel nincs komoly probléma, annál is inkább, mert az által az elénk táruló látványvilágból sokkal élvezetesebben mazsolázhatunk. Mint említettem volt, a harcok az udvar és a ház más és más részein zajlanak. Hogy bejuthassunk a pincébe, át kell vágnunk a kerten folyamatos ágyútüzet és a kerti törpék szigorú tekintetét kerülgetve. Odabent poros ládák, elfeledett használati tárgyak, zakatoló mosógép fogad – és birtokukat védelmező agresszív pókok, hogy Blintz embereit meg se említsem. Nekem talán a konyha tetszett a legjobban, ahol a vágódeszkán felszeletelt paradicsomok fedezékéből ostromoltam a tűzhelyen melegedő teáskanna mögött megbúvó ellenfeleket.

Műanyag ököl oda csap, ahova köll!

Nézzük részletesebben, ki mit tud.

Közkatona: a szürke kisegér, olcsó és sokat lehet belőle legyártani rövid idő alatt, én mégsem ajánlanám tömeges használatát, mert nagyon könnyen szétfolyik a padlón. A legelején kérjünk belőle egy maréknyit, de aztán ne többet.

Gránátos: kicsivel jobban bírja, mint az előző. Árához képest jól sebez, csak ne dobná olyan lassan azokat a bombákat – mintha attól félne, hogy valaki megsérül. Őt se favorizáljuk hosszútávon.

Aknakereső: nem, nem az öreg néni járókával. Ez a figura elengedhetetlenül szükséges minden csapatba, fémdetektorával már nagy távolágból is kiszúrja a cselesebbnél cselesebb aknákat, sőt, meg is semmisíti azokat. Ezért hát mindenképpen legyen a tarsolyunkban vagy kettő belőle, még ha állandóan hülyeségeket is motyog az orra.

Gépágyús: őt már jobban kedveljük, brutális ez a figura az már bizonyos. Nagyon lassú, ha a fegyvere felállításáról van szó (nem is szeretik a lányok), de ha egyszer elkezdi a tüzelést... Képességeihez képest túl drága, a golyószórós autó ezerszer jobban megéri, az ejtőernyősökről nem is beszélve.

Rakétavetős: no ő egy gyalogos ked-

Bázisépítés – kevésből is sokat

Az Army Men RTS a bázisépítést tekintve viszonylag kevés épületből gazdálkodik. A pályák elején adott egy buldózer, vagyis az épületépítő. Az építés a folyékony műanyag széthintésével be is fejeződik a masina számára, a többi automatikus, tehát készen áll további házak megépítésére. Ez akkor is igaz, ha éppen nincs elég pénzünk (akarom mondani műanyagunk) az építés azonnali elkezdéséhez. Az alapokat lerakja, ha lesz lóvé, majd kibúvik a bilding is, ez egy nagyon fontos momentum a játékban, mely előrevetíti egy sokkal okosabb, pergőbb játékstílus létét. Ha az épületeknél tartunk, röviden ismertetem őket, sőt használatukhoz is mellékelném némi nemű keresetlen tanácsot. Épületet az egész pálya bármelyik részére rakhatunk ha a domborzat megengedi.



Főépület: megépülése után két járművet képes gyártani, a buldózert és a nyersanyagbehordó dömpert. Ahogy elkészült kérjünk belőle három dömpit. Fejlettebb módban képes lesz rádióbarátot gyártani, akiből elég egy, ha biztosan meg tudjuk védeni. Rádióbarátról többet az egységeknél.



Nyersanyag-feldolgozó üzem: ha a főépület után azonnal kiadtuk ennek az építését, nem sokkal később ez is elkészül másodikként. A dömperek ide hordják a cuccost, mondanom sem kell ugye, hogy illik valamilyen energiaforrás közelébe rakni. A dömperek egyébként nagyon okosak, egészen sok esetben hazatalálnak! Önállóan keresik az energiaforrásokat, ügyesen elmenekülnek az ellenség elől, mindig az éppen jobban szükséges nyersanyag után mennek (ez különösen dicsérendő!), rámenősen próbálkoznak a cucc megszerzésével, mint rosszfiúk a védelmi pénz behajtásakor. Szeretem a dömpereket.



Barack: izé, az a hely, ahol a gyalogosak képzése történik. Ez legyen a harmadik, amit lépsz, ne negyedik legyen, amit építesz, ötödikként rá se gondolj. Adjuk ki egy aknakereső és három-három közkatona és gránátos gyártását. Mielőtt legyártódna bármelyik is, a főépületet tornásztassuk fel a következő szintre, mert akkor lehet gyártani a:



Gyárat: favoritunk a mentőautó, amiből azonnal kérjünk egyet. Ha kész van, akkor már készen kell lennie egy nagyobbacska gyalogoscsapatnak is (hiszen pár nevesített figura is ott figyel, mint keménykedő hiró), kérjük be a barack, majd a gyár fejlesztését, lerakhatunk némi védőtornyot, de a lényeg hogy már indulhatunk is feltérképezni a pályát egészen egy ütőképes csapattal, otthon pedig gőzerővel folyik a termelés. (Nagyjából ennyi – nagyon kevés – de viszonylag univerzális épületekből dolgozik a játék(os). A rendszer olyan ügyesen van kitalálva, hogy több fajta nem is kell.) Mindez nagyjából három perc játékidő alatt, vagyis elmondhatjuk a játékról, hogy hipergyors. Egyesek szeretnek otthon szöszmötölni, de az Army Men RTS nagyon nem az a fajta játék.

venc, mindenre lő, ami él és mozog, legyen földön vagy levegőben. Még a tűzgyorsasága is egészen jó, meg a kartácstűzzel sincs gondja. Megérdemel egy posztert a falon, na.

Aknavetős: messze a csapat után kullog, ha meglát egy épületet, felállítja háromlábú kempingszékét, ráül, és kényelmesen elmajszol egy harapásnyi kolbászt némi vöröshagymával. Ha kész belelövi a játékos orrába az aknáját, aki rátüszköli az ellenfél épületére azt. Ezt az ellenfél nem szereti, és kiabálni kezd. Mi viszont pont az ellenfél ideges kiabálását szeretjük hallani.

Mesterlövész: ez a félnótás bokornak próbája álcázni magát, de nem sok sikerrel, mert általában gyorsan kiszúrják (lehet látni, honnan lő, még akkor is, ha ő maga a fog of warban lapul) akkor pedig: vége. Pedig egészen jól muzsikál, néha még lő is. Legalább hármat vigyünk magunkkal, hogy ne fogyjanak el feleúton.

Rádióbarát: igencsak értékes figura, szerencsére nem kell mozgatni. Háromféle égi áldást szórhat az ellenfél fejére, amit jó pénzért pár perc alatt kifejleszt. A háromból kettő maradjon meglepi, első körben az alábbiakat hívhatja.

Ejtőernyősök: A Wolfeinsteinben már megtapasztaltam, hogy milyen kemény legények, itt is serényen dolgoznak. Az általunk belátott terület bármely részére ledobhatjuk őket, egyszerre öten érkeznek. Vesztes csata mentésére – mint az égi áldás olyanok ők.

Lángszórós: nos ez sajna egyedi, vagyis az egyik nevesített hősünk, Sharp az egyetlen, aki távolból gyújtja meg a cigidet. Kár, mert szívesen barátkoznánk további hasonszőrű alakokkal. A többi Army Men hős nem rendelkezik egyedi képességekkel. Némileg jobban sebeznek, mint az átlag katonák, és lényegesen több sebzést kibírnak. További különlegességük ki is merül abban, hogy hullájuk nem fröccsen plasztikká, amit oly szívesen gyűjtenének be a dömpik. Az övék intő példaként marad a csatatéren.

Aknalerakó: ez már jármű. Ha jobban belegondolok az egész játék során egyszer sem használtam. Gondolom, láttam, hogy az aknakereső fél kilométerről kiszúrja az aknákat...

Gépágyús kocsi: ez jó, ez jó. Légvédelemnek is kitűnő, ha már három a csapatban berreg, nem lehet nagy gond.

Tank: ez még jobb, mint az előző, de ha a kettőt összekombináljuk, szinte szuper. A szuperhez kell még két mentőautó is.

Mentőautó: az univerzális gyógyító, embereket, járműveket és épületeket egyaránt kipofoz. Ha többen vannak ugrásszerűen nő a teljesítményük. Magukon csak akkor segítenek, ha már mindenki más a maximumon van körülöttük.

Helikopter: csatába küldeni elég drága mulatság, de felderíteni és riogatni megfelel. A végjátékban is fontos szerepet kaphat.

Dum-dum: az öngyilkos robot, az ellenfélhez érve kileheli a lelkét. Csakhogy általában már előtte szétlövik. Inkább lelki megterhelést okoz, olyan hülyén néz ki.

Gyerekjáték?

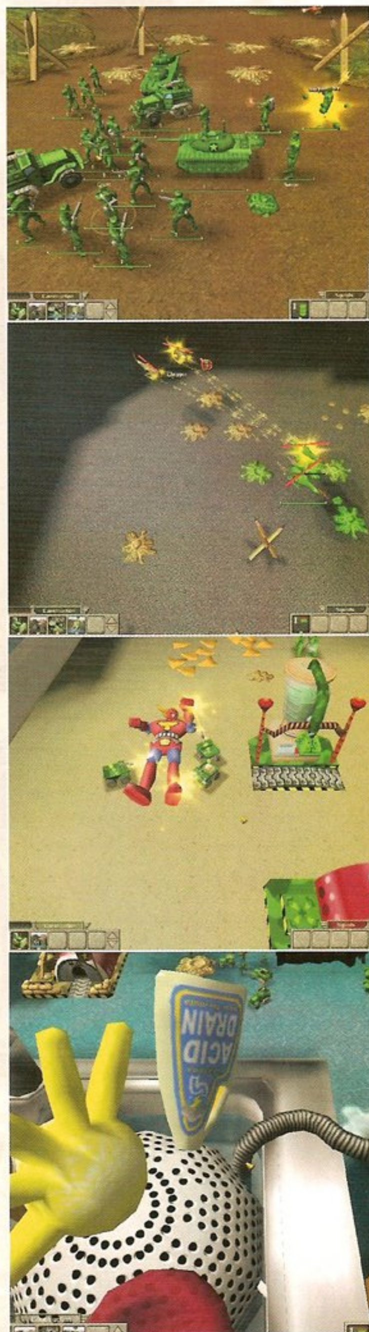
Tizenöt változó nehézségű akció vár ránk, mielőtt szembekerülünk Blintz ezredessel. A játékot két hosszú este (de nem egész éjszaka) alatt játszottam végig, különösebb megerőltetés nélkül. Egyszer kellett egy pályát újrakezdenem (az az átkozott folyosó a gyerekszobáig!). Tehát az Army Men nem nehéz játék, de. Minden küldetés során medálokat kapunk. Ha a megadott két objektíva mindegyikét teljesítjük, arany a jutalmunk, ha csak az egyiket, akkor ezüst, ha egyiket sem, mert néha így is meg lehet nyerni egy-egy pályát, marad a bronz. Igen ám, de a begyűjtött medálok mennyiségétől-minőségétől függ, hogy hány „Nagy történelmi csata" válik játszhatóvá, ezért ha azokat is mind meg akarjuk nyerni, elég sok kampány missziót kell tökéletes eredménnyel zárnunk (vagy később újrajátszani az eredmény javítása







▲ *Nézd a katonáinkat, ez már nem játék*



érdekében). Így sok pálya igencsak rázóssá válik, nemegyszer egymásnak ellentmondó feladatokat kell megcsinálni, például „juss át a térkép túloldalára pár perc alatt, de közben kutasd fel az összes extrát a pályán". Ilyen feltételek mellett ez már nem gyerekjáték, de azért elmondható az Army Men RTS-ről, hogy nem tartozik a hardcore RTS-ek közé. Van pár húzósabb csata, de inkább a szórakozáson van a lényeg.

Csatatér az egész világ

Blintz ezredes megbüntetése után első dolgom volt, hogy valami még keményebb ellenfelet keressek – irány a világháló. Az Army Men RTS a Gamespy Arcade-on keresztül játszható (egész korrekt linket rak fel magának, külön a legújabb verzió megkereséséhez), ahol rögtön rám is szóltak, hogy indítsak már egy játékot. Legyen. Mondják nagyot és gépi ellenféllel egyetemben. Legyen, de akkor meg a gép fog el*ni minket gondoltam, és beraktam két komputert. A gépek mellé beugrott két humán is (a cikk írásának idején még nagyon kevesen játsszák, szerencsém volt, hogy rögtön találtam két fiatalt), vagyis összesen öten kezdtük. Amin csodálkoztam, hogy mindkét gépi játékost sikerült kiütnöm és ez nem az én elképesztően magas szintű kvalitásaimat bizonyítja, inkább azt, hogy az Army Men RTS mesterséges intelligenciája még hálózati játékban sem remekel, gép ellen se kampányban, se hálózatban harcolni nem nagy kunszt. Aztán persze megbüntettem az – mint utóbb kiderült – amerikai, végül a kanadai játékost is, hogy jó legyen nekem.

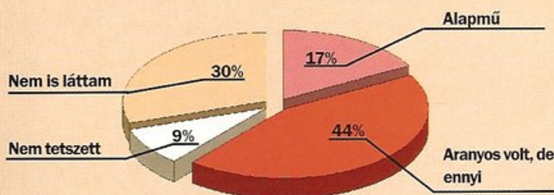
Világ műanyagkatonái összeolvadjatok!

Ezt az alig több mint háromszáz megás (!) kis csodabogarat elsősorban a humora és a hangulata miatt kell kipróbálni. (Aztán persze rögtön megkedveli az ember, és akkor már miért ne játszaná végig...) Másodsorban a nagy öreg RTS császárok figyelmébe azért ajánlanám, mert van benne néhány olyan játéktechnikai és kezelési újdonság, ami egyértelműen a játszhatóságot növeli. Például olyan egyszerű trükkök, hogy a harci járművek köré vont kijelölő-hálóba semmi esetre sem kerülnek dömperek, őket csak külön lehet kijelölni), de mint minden játéknak, ennek is vannak hibái. Gondolok itt némi „egységek egymásba gabalyodására", a nehéz harci járművek idegesítő lemaradásába, a katonák állandó agresszív, támadó viselkedésére, a gyenge ai-re, de mindezek olyan elhanyagolható problémák, melyek csak kis mértékben rontják a játszhatóságot.

De hogy meddig tart az újdonság varázsa, mikor az újság minden hónapban tele van RTS játékokkal? Nem tudom. De párat most még biztos lövök vele, mert nagyon élvezem és ez éppen elég.

Balage

Vélemények a világhálóról



www.3do.com
3DO/Pandemic Studios
PII 566, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	9
ZENE-HANG	7

✓ - kicsi a bors, de erős!
- jó ötlet, jó poénokkal
- frankón gyors játékmenet

✗ - túl könnyű a gép ellen
- néha egymásba akadnak a fiatalok

89

PRIMITIVE WARS

Sic transit gloria mundi, így múlik el a világ dicsősége – tartja a latin mondás. És milyen igazuk volt...

Bizony, bizony: így múlik el a világ dicsősége. Manapság, amikor a kiadók szakajtószám hordják elénk a valósidejű stratégiákat, mindenkinek figyelembe kéne venni, hogy van egy bizonyos színvonal, amit illik elérni, sőt, meghaladni. Mai vizsgálódásom tárgya a Primitive Wars, lusta tanuló módjára nem akar mást, mint elérni ezt a vonalat, átlépni rajta már nem nagyon óhajt. Lássuk tehát, hogy mit kotyvasztottak számunkra, mutatóujjunkkal álmunkban is klikkelgető RTS-fanok számára a WizardSoft boszorkánykonyhájában...

Rút kiskacsa

Essünk túl rögtön a Primitive Wars egyik legfájóbb pontján, a grafikán. A játék hagyományos 2D-s megjelenítést használ, ami leginkább az Age Of Empires és a Starcraft keverékének tűnik első pillantásra, sőt, másodikra is. Ez mind szép, meg jó is, a bibi csak az, hogy fentebb említett játékok nem kifejezetten mai gyerekek, manapság már más, háromdimenziós szellők fújdogálnak a real time stratégiák háza táján is. Kicsit körmére nézve a Primitive Wars-nak kiderült, hogy már évek óta fejlesztik – ilyen az, amikor egy programon túl sokat babrálnak, mire megjelenik, kiszalad alóla a technológiai ló (technológiai ló – még rímel is!), és a fejlesztő urak ott állnak megfürödve egy grafikailag elavult játékkal. A mellékelt képeken ugyan nem látszik (hogy is látszana!), de az egységek animációja sem ad túl sok örömre okot: mozgásuk kevés fázisból áll, ennek köszönhetően darabos, és roppant életszerűtlen. Az épületek és az egységek dizájnja viszont jó, mi több, néhány esetben kitűnő – négy évvel ezelőtt bizonyára hasra estünk volna tőle, manapság már csak elismerő fejbólintást+morgást érdemel. A nagy büdös igazság az, hogy az Age of Kings egy kategóriával szebb nála, és ez sajna sok mindent elmond a játékról – fel nem foghatom, hogy gondolták ezt a Wizardsoftos fiúk, 2002 derekán a finnyás játékos hajlamos a szemébe vágni egy játékot csak azért,



▲ Úristen, megjöttek a Zergek!



▲ Zellweger néni ügyel az elf falu tisztaságára







▲ Barbár hősünk fénylő elméje besugározza a falut



▲ Az elfeknél kitört a május elseje — lufik mindenhol



▲ Azt gyanítom, hogy ezt a kört elbuktam...

mert ronda – és a Primitive Wars mai szemmel nézve elég csúnyácska.

Támadnak a mutáns dinók, jajjjjj!

A Primitive Wars az utóbbi tíz év legdebilebb történetével büszkélkedhet: ősi, misztikus sziget, büszke barbár törzs, Sátán (!) által megszállt elbukott hős, démonhordák, mutáns(!) dinoszauruszok, békés, a természet fölött őrködő elfek – és mindenki haragszik mindenkire. Nagyon haragszik. Nem tudom, hogy ki találta ki az alapsztorit, de egészen biztos vagyok benne, hogy nagy mennyiségű tudatmódosító szert szólított magához előtte. Aki képes arra, hogy elf varázslókat harcoltasson kardot lengető, visító dinoszauruszokkal, és gonosz mágusokat küldjön a barbárok által létrehozott propelleres (!) repülő szerkezetek elpusztítására, nos, attól minden kitelik – ha lesz folytatás, remélem, beleveszi a sztoriba a gülüszemű ufókat is, már csak ők hiányoznak A fenti csodaszép kavalkádból a következő alapszitu bontakozik ki: adott négy faj (Primitives, Elves, Tyranos, Demons) akik kegyetlen mód utálják egymást, és egyetlen céljuk a másik három faj kibelezése, felaprítása, elégetése – vagyis bármi olyasmi, ami a gyűlölt ellenfél teljes kipusztításához vezet. Lehet, hogy velem van a baj, de ezek után a játékot egy pillanatig sem tudtam komolyan venni. Jót mulattam azon, hogy az intro gyakorlatilag semmi információval nem szolgál, a fajok előtörténetét félig olvashatatlan betűtípussal a képernyőre vetett szövegből kell megtudom, melyben olyan vicces nevek szerepelnek, mint Ruwata, Stuma, Jarrmyn, vagy a kedvencem (az elfek nagyasszonya) Zwelleger. Ez már annyira debil, hogy élvezni lehet, szerény meglátásom szerint a készítők szándéka is ez volt valahol – legalább is őszintén remélem.

Belső értékek

Kedves férfitársaim (és kisszámú, de lelkes női olvasóink)! Hányszor mondtuk már egymás közt, hogy nem a külső szépség a fontos, hanem a belső tartalom, mivel az utólag megszépíti rajongásunk tárgyát külsőleg is. A magam részéről ezzel a felkiáltással vetettem magam a játékba a Primitive Wars esetében, miután a randácska grafika okozta első sokkon túltettem magam. Jelentem, hogy néhány átjátszott éjszaka után, ha nehezen is, de sikerült fellelnem a fentebb emlegetett belső értékeket a PW-ban is, bár érzéseim továbbra sem egyértelműek a játékkal kapcsolatban. Amit nagyon eltalálták a Primitive Wars alkotói, az az egység/épület/tulajdonság fejlesztési rendszer: tulajdonképpen semmi eredeti nincs benne, de figyelemreméltóan ötvözi napjaink RTS-einek lényeges elemeit. Természetesen itt is (mint szinte minden RTS-ben) gyűjtögetnünk kell valamit, ez esetünkben a berry, melyet én bogyónak becéztem. Szép színes bokrok, melyet figyelemreméltó szorgalommal legelnek le az egyes fajok gyűjtögető életmódra nevelt egységei. Amire még oda kell figyelnünk, az a házak/kunyhók/fák/sírgödrök (melyik faj mit használ) száma, mely a legyártható egységek mennyiségét határozza meg. A resource-ok felsorolása itt véget is ért, a bogyó minden építkezés és fejlesztés alapja. Ez egyrészről jó, mert nincs túlbonyolítva (én speciel nem kedvelem az olyan stratégiákat, ahol ötféle bányászandót/begyűjtendőt tolnak az orrunk elé), másrészről meg rossz, mert kissé logikátlanná teszi a játékot. Tessék már megmagyarázni nekem, hogy a nagyon gonosz démon bácsik mi a fészkes fenét kezdenek a kis bogyókkal, hogyan lesz abból csontvázhadsereg? A csontvázak is bogyót esznek?

Pozitív viszont, hogy a manapság divatos tapasztalati pont szerzési lehetőséget is implementálták a játékba az urak, méghozzá nagyon hangulatos módon. Tapasztalati pontot ugyanis nem csak csatában szerezhetnek az egységeink, hanem a térképen kóborló kisebb-nagyobb dinoszauruszok (nem hiába hívják Jurassic Islandnek a szigetet) leműszárlásával is, sőt, a leölt állatok húsából fogyasztva még regenerálódnak is harcosaink- ez egy nagyon jó ötlet, és remek taktikázásra ad lehetőséget egy nagyobb offenzíva során. A növekvő tapasztalattal egységeink erősebbek lesznek, plusz vannak olyan speciális alakulatok (pl. a démonoknál a kelpa és a warlock) melyek csak bizonyos tapasztalati szint fölött tanulják meg a brutálisabb varázslatokat. Maradjunk is még egy kicsit a démon-hordáknál, a gonosz lelkem számára legkedvesebb fajnál: rajtuk keresztül fogom ugyanis bemutatni a játék fejlesztési rendszerét.

Az alapfelállás tulajdonképpen minden fajnál hasonló, mert az építhető egységek mindegyiküknél öt csoportba sorolhatók: harcosok, távolsági fegyvereket használók, repülő egységek, mágusok, speciális egységek. Démon barátainknál a főépületet Demonden-ek hívják (elég egyértelmű név), a hagyományokhoz híven itt állíthatjuk elő a bogyók begyűjtésére szakosodott egységeinket (ez esetünkben kis, lila, szitakötőhöz hasonlító lények formájában történik – nem tudom, mit keresnek a démonoknál, biztos gonosz, elvetemült szitakötők), valamint néhány alap-fejlesztést (begyűjtés/tapasztalati pont szerzés felgyorsítása, védelmi épület kifejlesztése) is itt végezhetünk el. A főépület másik fontos jellemzője, hogy innen mászik majd elő a szuper-über-hiper gyakó egységünk is (Démonok

A szembenálló felek

Az Elfek



Senkit se tévesszen meg az elfek kinézete. Igaz ugyan, hogy az elf-királyság a béke, a szeretet és öröm szigete, de ha szükséges, ezek a csendes, mosolygós lények pillanatok alatt válnak kökemény, félelmet nem ismerő harcosokká. Az elfek legfőbb fegyvere a mágia, melyet évszázadokon át ápolták, és most sikeresen használnák arra, hogy visszaverjék a Primitívek és Tyranosok ismétlődő támadásait. Szerencséjükre szövetségeseik is akadnak a harcban, mégpedig a sziget mitikus állatainak személyében: az elf hadseregben olyan teremtményekkel találkozhatunk, mint a sárkányok, a főnixek, vagy az unikornisok.

A Primitívek



A Primitívek – nevüket meghazudtolva – a sziget legfejlettebb civilizációjának számítanak. Fejlett, szervezett közösségben élnek, és mélyen vallásosak: az úgynevezett Temple God-okat imádják. A Primitívek társadalmának élén az Ősök Tanácsa áll, melynek döntését mindenki vita és kétkedés nélkül köteles elfogadni. A közösségben megbecsült szerepük van a harcosoknak – őket gyermekkoruk óta a démoni hordákkal való küzdelemre képzik ki, éppen ezért félelem nélkül néznek szembe még a legnagyobb veszéllyel is. A hétköznapi munkákat a Gyűjtők törzse végzi, kik a védelem reményében csapódtak a közösséghez. A Primitívek fő ereje a kitűnő harcosaikban, valamint pusztító légi és földi masináikban rejlik.

A Tyranos-ok



A Tyranos törzs tulajdonképpen a szigeten élő dinoszauruszokból fejlődött ki. A gonosz Deca mutánsokká változtatta őket, és most fajuk fennmaradásáért és továbbfejlődésének lehetőségéért küzdenek. A tyranosok legfőbb ereje pont a mutációjukból eredő villámgyors reprodukciós képességük: percek alatt képesek hatalmas hadseregek felállítására, mellyel szinte elözönlik az ellenfél állásait. A mutáció egy másik szerencsés képességgel is megáldotta őket: képesek transzformálódni. A transzformálódás során több, kisebb egység egyesül egy nagyobbá, ezzel is zavart és félelmet keltve az ellenfél soraiban.

A Démonok

A Démonok honnan is származhatnának, mint egyenesen a kénköves pokolból? Vezetőjük egy volt primitív harcos, aki nagyobb hatalmat remélve eladta a lelkét a sátánnak, így lett belőle Deca, a Rettenetes. A démonok előtt egyetlen cél lebeg: elpusztítani mindent és mindenkit, aki és ami az útjukba kerül. Mágiájuk ereje egyenesen a pokol tüzéből, és az abból készült sötét potion-ökből táplálkozik. A démon harcosok elképesztően erősek, és minél nagyobb a félelem az emberek szívében, annál erősebbek lesznek. Létezik egyáltalán olyan erő amely megállíthatná őket, vagy örök időkre a gonosz hordái lepik el a Szigetet? Ez most már csak rajtad múlik...



esetében a Devil), melyet akkor építhetünk csak meg, ha már minden más épületet felhúztunk – és persze egy vagyonba kerül. Démonéknál minden egyes, fentebb felsorolt egységtípus gyártására külön épületet kell felhúznunk, plusz két további házikót (Highportal, Dirty Portal) a legyártott egységekkel kapcsolatos fejlesztésekhez. Ezek a fejlesztések egyrészt fizikaiak (a szokásos, pl Starcraftból is ismert, három szintű, fegyver-páncél upgrade, külön lebontva földi és repülő egységekre), másrészt meg az egységek tulajdonságaira vonatkoznak (megnövelhetjük az egyik repülő egységünk, a kémkedésre használatos Deatheye látótávolságát, vagy felgyúrhatjuk csontvázaink nyilazási képességét). Van aztán egy „speciális" épület is, a démon-törzsnél ez a Hell – ez már az olyan brutálisabb (és drágább) egységek legyártására szolgál, mint a Gargoyle kódnevű repülő rettenet, vagy a hatalmas lángoló karddal hadonászó Kingdemon. Az evolúció csúcsán a korábban már említett Devil áll: iszonyatos sebzés, iszonyatos életerő, iszonyatos bekerülési költség.

A többi faj fejlődési rendszere alapjaiban hasonló, eltérések persze vannak: leginkább abban, hogy az egyes fejlesztéseket milyen épületekbe csoportosították át. Dinó barátainknál például egy épületben gyártható le az összes harci egység, ennek fejében viszont minden egység-típushoz saját fejlesztő-épületet kell felhúznunk. Hál istennek a fajok közti hasonlóság itt véget is ért, az egységeik alapvetően különböznek egymástól, nem kell attól tartanunk, hogy fajt váltva ugyanazok a harcosok vagy varázslók köszönnek vissza, csak ezúttal pepitában. Az emberek (azaz a primitívek) leginkább a nyers erőben jeleskednek (nagyon jó harci és ostrom egységeik vannak) az elfek erőssége a mágia (brutális varázslatok, jó távolsági támadások) a dinók sokan vannak (képesek mutálódni, így villámgyorsan gyárthatunk belőlük nagy mennyiséget – tömeges támadás rulez), a démonok meg egyszerűen brutálisak, szuper repülő egységekkel és masszív földi erővel. A single player kampányban ráadásul még hősökkel is találkozni fogunk (Zwelleger néni, ugyebár), de ők annyira nem hangsúlyosak mint pl a Warcraft 3-ban. Vannak ugyan fejleszthető tulajdonságaik, de ezek nem befolyásolják döntően a harcok kimenetelét – én alig használtam őket, tökéletesen el lehet lenni az alsóbbrendű, tömegben gyártható és feláldozható egységekkel.

Vessünk egy hosszabb pillantást magára a harcra is, ha már real time stratégiáról van szó, mert végül is itt ez a lényeg. A harc megvalósításában ugyanaz a kettősség mutatkozik, ami az egész játékot áthatja: nem rossz, de nem elég innovatív ahhoz, hogy két-három hónap múlva is emlékezzünk rá. A korábban leírt, tapasztalati pontokat használó rendszer jópofa (a vadászás lehetősége meg pláne az), de e mellett sajna vannak üvöltő hiányosságok is. Számomra két dolog volt a legfájdalmasabb: egyrészt nem állíthatjuk az egységek viselkedését, mennek a maguk feje után, másrészt meg nincsenek formációk. Az első dologgal (a viselkedés beállításnak hiányával) még csak együtt lehetne élni valahogy, de a formációk mellőzése bizony már komoly problémát jelent időnként. Nem túl taktikus bandában, összekeveredve támadni, mert több egység (elsősorban a varázstudók) különféle speciális tulajdonságokkal is rendelkeznek, és ilyen esetben nem nagyon tudjuk kihasználni őket – egyszerűen azért, mert nem látjuk, hogy merre kolbászolnak éppen a nagy tömegben. Marad tehát a jó öreg megoldás: külön csapat mindegyik csoportnak – ez viszont roppant kényelmetlen és körülményes.

Mesterséges unintelligencia

Bizonyos szempontból akár a kezdőknek is ajánlható a Primitive Wars. Az







▲ *Ellenfeleim mintha kifogytak volna a bogyóból*



ok: meglehetősen könnyű. Könnyű, mert az ellenfél AI-je finoman szólva is butácska, és hamar kiismerhető. Szinte mindig egy helyen támad, képtelen összehozni egy normális, sokemberes rohamot, a felderítő és légi egységeit bénán alkalmazza, a varázslók speciális támadásait a legritkább esetben veti be, és támadás esetén nagyon kaotikusan védekezik. Az egyik, elfek ellen lefolytatott csatámban például előfordult, hogy a kezdeti pár támadás után nyomott a drága egy komolyabb rohamot (visszavertem, mert az előzőekből már látszott, hogy hol fog próbálkozni), aztán semmi. Feladta. Telt múlt az idő, én ásítoztam, kiolvastam szertett főszerkesztőm által ilyen esetekre kiadott, lélekerősítő „Önnevelés a halálra az újságért" című füzetecskéjét, kifejlesztettem mindent – még mindig semmi. Oké, elegem van, biztos egy rohadt nagy sereget épít valahol, ezt nem tűrhetem – mondtam – és támadtam. Nem épített semmit. Kifogyott a bogyóból, máshol nem bányászott, az egységei ott álldogáltak a falu közepén, kábé fél perc alatt söpörtem el az egészet. Röhej.

Mindegy, aki kihívást akar, annak ott a multiplayer. Elsősorban germán ellenfelekre lehet akadni a neten, és ők elég jól nyomják. Egy Deathray kódnevű (mint később kiderült berlini illetőségű) srác ellen például kemény negyed óráig tudtam tartani magam, utána szegény pokoli teremtményeimet elözönlötték a visítozó dínók. A sráccal való beszélgetésből az is kiderült, hogy szerinte nagyon kiegyensúlyozatlan a játék (szerintem is, mert a dinókkal nagyon könnyen és gyorsan lehet rusholni olyankor, amikor az ellenfélnek esélye sincs normális védelmi rendszer létrehozására. Tapasztalataim szerint a két „gonosz" faj (azaz a Tyranos + Demons páros) sokkal hatásosabban tud támadni, mivel az elfek és az emberek csak a játék utolsó harmadában lesznek igazán erősek. Nem tudom, hogy a Wizardsoftnál kívánnak e tenni valamit a játékegyensúly fenntartása érdekében, de egy patch szerény véleményem szerint nagyon nem ártana, már csak azért sem, mert a játék hajlamos fagyni (win xp alatt), és az ilyet nagyon nem szeressük...

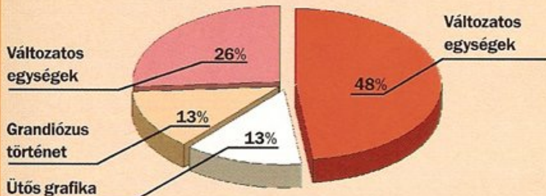
Elszalasztott lehetőség

A Primitive Wars egy nagyon jó játék lehetett volna – csak éppen egy évvel ezelőtt kellett volna megjelennie. Attól tartok, hogy a mai, bőséges kínálatot felvonultató piacon ez a grafikai színvonal, és az apró, de idegesítő hiányosságok által sújtott játékmenet már nem elegendő az üdvösséghez. Hardcore stratégák nyugodtan próbálják ki, ujjgyakorlatnak nem rossz egy komolyabb kihívás előtt. Sajnálom ezt a játékot: valahol, a lelke mélyén benne szunnyadt egy kitűnő RTS lehetősége, de ebből nagyon keveset sikerült felszínre hozni. Talán majd legközelebb...

Liquid

Vélemények a világhálóról

MITŐL JÓ EGY RTS



Forrás: 576.hu

www.primitivewars.com

Arxel Tribe/WizardSoft
PIII 300, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	5
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	5

✓ - tapasztalati pontok, - sokféle egység

✗ - bugyuta sztori - buta AI - csúnyácska grafika

74

DUNGEON SIEGE

Ha Retteged A Halált, Kardod Hasztalan. Ha Nem Rettegsz Semmit, A Világ Rettegé' Kardodat.

Március közepén alkalmunk s lehetőségünk nyílott behatóbban is szemrevételezni a Microsoft legújabb kikeltésének béta változatát. A számítógépes szerepjáték fogalmát megújítani, egyszersmind felforgatni hivatott RPG projekt akkor Dungeon Siege néven futott – s lásd, milyen furcsa időket élünk: ez mit sem változott azóta. A pár hónappal ezelőtti állapothoz képest jelentős fejlemény azonban, hogy a Gas Powered Games fejlesztése immár kereskedelmi forgalomba került. Noha ma már megállapítható hogy tucatnyi mitikus mű révén a számítógépes szerepjáték új létre ébredt, az RPG piac kínálata ezzel együtt sem mérhető az RTS, avagy a Tycoon dömpingekéhez. Belátható, hogy szerepjátékot fejleszteni időigényesebb, körülményesebb, s nem utolsó sorban jóval kockázatosabb dolog, semmint pár munkahó alatt összedobni egy pillanatok alatt eladható, pofás kis RTS-t. (Melyeket, teszem hozzá: anélkül is bekajol az ember szőröstül-bőröstül, hogy egyáltalán tudatában lenne tettei súlyosságának. Jó példa lehet a Dark Planet.) Ígéretesebbnél ígéretesebb RPG költemények futnak be – lásd Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor –, s végzik „gyalaalatt" mind a valós, mind a virtuális sajtó oldalain. Tegnap láttam a Final Fantasy mozit és állatira bejött, jóllehet ez sehogy sem vág ide. Gondoljunk csak bele, a Myth Drannor publikálásáért felelős SSI csúfos leszerepelése hány fejlesztőt s kiadót riaszt el egy esetleges RPG projekt gondolatától, sulykolásától. Ám érdekes módon éppen ez teszi izgalmassá, egyúttal tartja mozgásban a stílust. A műfaj alapvető elvárásai természetszerűleg sorolandóak a szórakoztató informatika létező legmagasabb elvárásai közé: jó CRPG-t készíteni egyike lehet a legnagyobb kihívásoknak, melyekkel alkotóbrigád szembe óhajt/mer kerülni, lévén ez a stílus igazán nem szenved hiányt beidegződésekből, unalomig ismert, kényszerűen megszokott szükségszerűségekből. Az alkotókat már a kezdetekkor komoly döntések elé állítja ezen problémakör. Mit hagyjanak meg az ilyen s olyan beidegződésekből, s mit mellőzzenek? Mit szabjanak át belátásuk szerint, s mihez ne nyúljanak – ugyancsak a beidegződésekhez képest. Ezen kérdések komolyságához aligha férhet kétség, miután az emberi akaraterő fényes diadalaként képesek voltunk háromnál több emberórát tölteni el a már említett SSI-RPG tévedés társaságában. A kiváltságos helyzetű szemlélő s a jobb sorsra érdemes játékos pillanatonként notifikálja amint a műfajra jellemző összetettség, komplexitás kritikus tömege elsodorja a fejlesztő hölgyeket s urakat. A Gas Powered Games színeiben projektvezetőként tevékenykedő Chris Taylor azonban jól tudta, s tudja máig is: nem feltétlenül a paksamétákra való karakterlapok indukálnak a játékosban hosszasabb örömérzetet – sokkal inkább aaaa: – kmm – nos: szórakozás. Tud valaki jobb megfelelőt arra az angol szóra, hogy: „fun?" Ha tud, úgy kéretik azt behelyettesíteni a pontozott vonal helyére.

.......(Fun)

A Dungeon Siege Ebh Birodalmába kalauzol minket, ahol is meglehetősen



▲ - Cs*szd meg! Tuti itt ejtetted el?



▲ - ... nem, nem ... talán... inkább ERRE











kaotikus állapotok uralkodnak. Egy, a klasszikus orkokhoz hasonlatos, Krug nevezetű nemzetség tartja rettegésben a Birodalom országainak határvonalait, sőt hírnökök beszámolóiból kiderül, hogy több település ostromállapotot volt kénytelen bejelenteni. Hősünk, Béla egyszeri farmerként masszírozza a kapát s azon tűnődik, mit is érthetett a szomszéd tanya takaros menyecskéje azon tárgyilagos kijelentése alatt, miszerint: „ Kedvös lögíny vágy te, Bílá! Kár hogy kissé olyán vágy mint a fánák áz á rísze, ámi a fődbén ván-é!" Elmélkedése közben Bélánk a tanya széléről felhangzó neszezésre lesz figyelmes. Csakhamar megállapítja: itt minden kétséget kizáróan dulakodás esete forog fent. Szalad is kezében a szívlapáttal, még éppen időben ahhoz, hogy láthassa legkedvesebb cimborájának terménybe hanyatló testét. S látá ám, hogy amaz egy megtermett Kruggal viaskodott volt – még mielőtt K.O. esete forgott volna fent. Béla szalad is a diadalittas Krug barbár felé, majd határozott mozdulattal állítja annak hátába az ő szívlapátját. A Krug exitál. Béla letérdel az ő terményben haldokló cimborája mellé, s megkapá' Szakrális Küldetését, s megkapá' ő azt nem mástól, mint terményben haldokló cimborájától: „A Krugok... jönnek... elpusztítanak... mindent s mindenkit...arrrr... menj el Stonebridge-be, s keresd meg a barátomat... figyelmeztesd a veszélyre... aaaaaarrrrgggghhhh..." Béla látá, hogy cimborája meghala. Fogja ő ezért az ő megtermett szívlapátját, s ordítá: „Az én nevem mostantól NEM Béla a Farmer, ki karalábét ültet, nevel s szakajt le, midőn a nap a hegy csúcsára hág! Az én nevem mostantól NEM Béla a Farmer, ki szűkölő kölyök módjára búvik meg az ivóban Krugok közelségének hallatán! Krugok, szörnyetegek, minden rémségek! Halljátok ti az én újdonsült nevemet, s érezzétek ti az én szívlapátom haragját, mert mondom én most néktek – az én nevem mostantól: Béla az Állat!"

Béla balra el, miénk az irányítás. S az öröm, hogy végre a Dungeon Siege-el fogunk egyezkedni.

Ebhet Ebhért

A szokatlanul gyengének tűnő – erről később – inspirációs startvonal – miszerint ugyebár az egyszeri farmer egy, azaz egy darab szívlapát oldalán indul meg a világ gonoszságának ellenében – valójában tökéletes módon asszimilálódik a Dungeon Siege által modellezett világ későbbi, már jóval hihetőbb történéseivel. Így nem javasolnám, hogy a forgatókönyv „extralight-limonádé" nyitása révén messzemenő következtetéseket vonjunk le a játék történeti felhozatalát illetően. A Dungeon Siege története ugyanis kifejezetten kellemes: könnyen emészthető, koherens, mentes az RPG-k egy részére oly jellemző tulajdonnév/helységnév zuhatagoktól – egyszóval, a szó legszigorúbb értelmében vett körítés „csupán". Nem véletlenül merészeltem poénosnak szánt karikírozásra ragadtatni magam az intrót illetően – meggyőződésem ugyanis, hogy Chris Taylor és csapata fricskának szánta a nyitósorokat.
A Dungeon Siege elegáns módon, afféle mellékfonal gyanánt szövi a történetet, melyben kedvünk szerint mélyedhetünk el, avagy hagyhatjuk figyelmen kívül. Nos, ez alighanem bővebb magyarázatra szorul. Magyarázat: a mű alapvetően nem egyéb, mint egy teljesen lineáris alapokon nyugvó, monumentális méretű dungeon. Jókora nyitott területek – melyeken nyitottságuk dacára sem lehet eltévedni – illetve klasszikus dungeonök adogatják egymásnak a kilincset, miközben rendre köszönt ránk egy-egy újabb érzelem/képivilág mindkét fronton. Csak mész-mész, gyaksz-gyaksz, fejlődsz. A történet gyakorlatilag folytonos jelleggel bonyolódik szemünk előtt. A játék során, nem-játékos karakterek, avagy feljegyzések révén szerzett információk sokkal inkább felfoghatók hangulatfokozó adalékoknak, semmint sikerességünket garantáló, avagy ellehetetlenítő tényezőknek. Egy példa: a Stonebridge-be vezető hidat lerobbantotta a Krug invázió, így az itt rezidens csókától megtudjuk hogy elég rossz nekünk, ha mindenképpen Stonebridge-be óhajtunk menni. Mert: az egyetlen út a Kriptákon keresztül vezet. No, útközben egy elhagyatott házikóban találunk is majd egy könyvet, mely a Kripták történelmét, keletkezési körülményeit tárgyalja. Ha akarjuk, elolvassuk. Jobban fogunk cidrizni a Kripták kapujában. Ha meg nem akarjuk, ne olvassuk el – hagyjuk, hogy a képünkbe másszon az a Kripta, Úgy Ahogy Van alapon. Ezen történet-modell egyébként – nevezetesen, hogy anélkül is tökéletesen képben maradjunk, hogy mindent elolvastunk, lejegyeztünk volna – a játék egészére jellemző. Egyetlen egyszer sem kell majd visszakutyagolnod az úton, mert a 632-edik szintű boszorkánymester egy ötven kilométerre innen fellelhető jelszót követel rajtad. Nem fogsz vörös, sárga, hupilila és hányászöld színű kulcsokat aggatni karaktereid övére, igen egyszerű okból: Ebh világában nem ismeretesek a tréfáskedvű varázstudók, kik mindenféle logikai feladványokkal, négy kulccsal nyitható, színkódos ajtókkal s egyéb rébuszokkal színesítik tornyaik lakberendezését. Mindez nem jelenti, hogy ne lennének a Dungeon Siege-ben logikai feladványok. Ám a józanság, mely szerint hol s milyen körülmények között lehet létjogosult, avagy áldásos egy fejtörő szerepeltetése, az RPG-k tetemes részében nem kifejezett

Amit a csalódottak mondanak

Bill véleménye:

„DS? Játékélmény? Figyelj, összegzem amit tudnod kell: 1.közelítsd meg a szörnyeket. 2.ronts rá a szörnyekre. 3.figyelmed összpontosítsd a bal felső sarokba, és ha valamelyik karaktered életereje erősen fogyóban van, nyomd meg a „h" billentyűt. 4.szedd össze a cuccokat. 5.tégy öt lépést előre. 6.ismételd a műveletet az 1.-es ponttól. És ez még nem minden! A fenébe is, kipróbáltam. Agresszívra állított módban még csak nem is kellett hozzáérnem a játékhoz, a karakterem automatikusan mészárolta le a hozzá legközelebb állókat, és rövid időn belül egymaga tisztított meg egy hatalmas termet, pedig én hozzá sem értem az egérhez, avagy a billentyűzethez! Hol itt az interakció? Ilyesminek aztán végképp nem szabadna történnie, szerintem legalábbis. Játszani, nem mozizni akarok egy játékkal. A DS-el egy nagyon szép képernyővédőt kaptam, de nem játékot."

Dale véleménye:

- Csináljunk játékot!
- Ok, milyen legyen a grafika?
- A grafika? Legyen a legjobb! Legyen az egész state of the art!
- Ok, na és a hang? Milyen legyen a hang?
- Realisztikus, kristálytiszta, remekbeszabott!
- Fantasztikus! És a játékélmény?
- Az mi az?
- Azt reméltem, te tudni fogod.

Felmerül a kérdés mennyi igazság is lehet abban, amit Bill és Dale mondanak. Ennek megítélése természetesen mindenkinek saját ügye s feladata, miután önmaga is megtapasztalta mindazt, amit a DS nyújtani képes. Jómagam úgy vélem, ezen szempontok szerint nem különösebben lenne megerőltető porba gyalázni a hack'n'slash CRPG univerzum kultikus játékait Champions of Krynntől Diablo 2-ig, de még a Wizardry-król is leszedhetnénk a keresztvizet. Amiért helyet kérek Billnek s Dale-nek az az, hogy a program játékmenetre is szerves hatást gyakorló kényelmi funkcióit – mint például a folytonos regenerációt – a Hardcore fokozaton nyomuló Diablo játékosok például egészen biztosan gyermekded, nonszensz hendikeppnek tekintik majd a szegény monszterek kárára. Bill pedig mond valamit: magam is több esetben arra lettem figyelmes, hogy a játéktér helyett a karakterek portréit bambulom, méghozzá a „h" billentyűn izzított ujjakkal. Más kérdés hogy én nem unatkoztam eközben, hanem azért imádkoztam, legyen még egy potion a Bélánál.

faktor. A számítógépes szerepjátékok között elsőként, a Dungeon Siege-ben végre: az.

Alapok

Mint már azt az előzetesben tárgyaltuk, a mű nem szorítkozik kasztrendszerekre. Karakterünk tulajdonságainak, képzettségeinek fejlettsége az első pillanattól az utolsóig a mi kezünkben van. Eszerint: ha sokat ütsz, izmosodsz. Ha sokat lősz, ügyesebb leszel. Ha sokat varázsolsz, okosabbá válsz. Konklúziók: ha sokat ütsz s így be is találsz, nagyobb eséllyel találsz be újra. Ha sokat lősz s így be is találsz, sejthetően nagyobb eséllyel állítod az ellen torkába nyílvesszőidet – újra. Ha pedig sokat varázsolsz, úgy elméd egyre nyitottabb, terhelhetőbb, míg hasznosítható varázserőd: egyre impresszívebbé válik. Ezek lennének a játék főbb szabályzó elvei: mágia, távolsági illetve közelharc. Minden egyes harcmodorhoz tartozik egy bizonyos fő tulajdonság, így: mágiához észerő, íjakhoz ügyesség, míg a hatékony kardforgatáshoz izomtömeg dívik. Ezen cselekvések alkalmával az éppen használt tulajdonsághoz tartozó harcmodor önnön jogán is fejlődik – így leszünk egyre járatosabbak az általunk preferált területeken. Fontos tudni, hogy a szisztéma kifejezetten következetes lábakon áll. Tegyük fel, hogy Lauri Laurit csak s kizárólag íjásznak fejlesztjük. A kecses nőlény idővel azért csak meg-meg izmosodik a folytonos „íj-huzigálás" következtében is. Azaz, bizonyos tulajdonság használatakor valamely más tulajdonságunk szintjén is növekmény mutatkozik. S lám: a bemutatott szisztéma nemcsak hogy használható, ám egyenesen korszerűtlen, kifejezetten ügyetlen megoldássá degradálja a kasztrendszer alapú szerepjáték fogalmát. No, mielőtt még elszállnánk, védjük be a Terror Urát: természetszerűleg más a helyzet ha egy játékot – mint amilyen a Diablo 2 – átgondolt alapokon nyugvó, jól tervezett kasztokra alapoznak. Egy ilyen program még ma is hírértékkel bírhat, jóllehet érzésem szerint a Blizzard Lord Diablo révén már kihozta a kasztrendszerből azt, amit lehet, ha úgy tetszik: amit érdemes. A Dungeon Siege kasztokat, mindennemű megkötést frappáns módon nélkülöző szisztémájához foghatót azonban eleddig még nem látott, hallott a CRPG birodalom – így a magam részéről jóval üdítőbbnek, előremutatóbbnak érzem ezt a játékot 2002-ben, mint a Diablo 2-t éreztem őőő... '62-ben?

Biztonság, Luxus, Kényelem

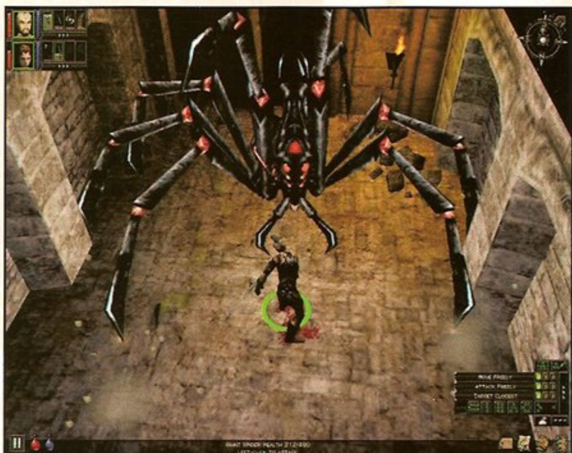
Hasonlóan a Diablo 2-höz, a Dungeon Siege is hack 'n' slash szerepjáték. A már érintőlegesen tárgyalt, irdatlan méretű dungeon szörnyek ezreinek szolgál temporális otthonául – mert Béla keze előbb-utóbb mindenhová elér. Érdemes áttekinteni azon szolgáltatások sorát, melyek révén a Dungeon Siege egyértelműen képes Diablo koma megfejthetetlen, örök (?)

















▲ *- Úúúúú! Remélem, vetted!*
- Ja! Ja!



▲ *- Pffff. Ez neked kínálat?*
- Ha nem tetszik pupildmegottaholpipilniszoktam!



▲ *- S... segíthetek valamiben?*
- Könyír, bor, hadzsma, szalunna

mosolyának kvázi: lehervasztására.

Egészség kérdés: Miért jó az nekünk, ha egy vadállat halállovag megmártja a vesénkben felettébb súlyos valamint felettébb éles pallosát, gyógyital nix, és két HP-val vagyunk kénytelenek „visszakvikkszévelni" magunkat az első healing potion árushoz? Nos, ez nem jó nekünk. Ahelyett, hogy az időközben már lemészárolt lovag teteme fölött átlépdelve továbbhaladnánk, mehetünk vissza a felszínre. Nem úgy a Dungeon Siege-ben: jé, az alkotók felismerték hogy a játékos bármely módon történő büntetése törvényszerűen rontja a móka fokát. Így karaktereink folyamatosan regenerálódnak – persze csak kimért ütemben. Ha nincs kedvünk, avagy módunk kivárni míg sebeik teljesen begyógyulnak, úgy beléjük diktálunk egy healing potiont, és kész. Ám kényszerű patthelyzet, avagy dologtalanság esete – egyszerűen nem állhat fent. A Dungeon Siege alkotói ezen húzással az elmaradhatatlan rest – pihenés – funkciót is kimagyarázták, egyúttal fölöslegessé téve azt. Ahelyett hogy a véletlenszörnygenerátor terhesen gusztálgató tekintete mellett hajtanám álomra okos kis buksimat, pihenek valós időben. A készítők felismerhették, hogy ez a megoldás jóval ember/és felhasználóbarátabb. S valóban.

Interface kérdés: már a fejlesztés alatt rebesgették, hogy: „rugalmas módon testreszabható kezelőfelület", ehhez képest – tényleg. Gyakorlottabb, jószerivel már csak s kizárólag a hotkey-ekre hagyatkozó játékos szinte nullával egyenlővé teheti a monitoron szereplő ikonok, panelek számát – fokozandó a mű atmoszféráját, teszem fel. Egyébként érdemes minden panelt hosszas mŭnyüzgetés tárgyává tenni, lévén a mű itt is egészen ötletes megoldásokat takar – ezekről bővebben a Fight! szekcióban.

Fegyver kérdés: szemben az RPG, valamint korai Diablo irányvonalakkal, a hősünk kezébe adható eszközök között – s így a három harcmodor között is – mindössze egyetlen billentyű megnyomása révén szelektálhatunk, s tehetjük ezt a másodperc tört része alatt. Mely alkotó jó édes anyukája ne produkált volna heveny csuklást, mikor a dungeon mélyén inventory-nk pakolgatásával, a karakterünk kezébe adandó fegyver deklarálásával múlattuk hentre szánt időnket. A Dungeon Siege révén ezen jelenség is a múlté, így örömünk szinte már nagy.

A játék számomra egyik legkedvesebb újítása a party-menedzselést jellemző rugalmasság. Hányszor is voltunk kénytelenek mindenféle útszéli zsiványutánzatot venni be magunk mellé, lévén nélkülük esélyünk nem lett volna a hosszabb távú életbenmaradásra. A Dungeon Siege ellenben nem kényszerít minket az NPC-kkel való kényszerű lepaktálásra, ám lehetőséget biztosít a party-alapú szerepjátékok legnagyobb részét megszégyenítő, 8 csapattagot számláló büntetőbrigádok megalkotására is. Ahogy csak jónak érezzük. Játszhatjuk az „Ez az Én Harcom, Mama!" attitűdöt, és tisztíthatjuk a vidéket egymagunk. Míg, ha úgy tartja kedvünk, karakterek tucatjait vehetjük magunk mellé, s viselhetjük gondjukat belátásunk szerint. A party alapú játék első, remek hozadéka ez – a magunk mellé vett karakterek valóban a mieink lesznek: fejlődésük, tulajdonságaik az általunk szabott irányvonalak szerint alakulnak. Az oké, hogy alapból ez lenne a normális – ám gondoljunk csak a Diablo 2 opcionális segítőire, kiket sokkal inkább tekinthettünk hű kutyuskáknak, semmint érdemi szempontok szerint fejleszthető karaktereknek. Az sem rossz különben, hogy a magunk mellé vehető, akkor-még-nem-játékos-karakterek egy része nem feltétlenül a „Dicső Hérosz, Kalandozzunk Együtt, Vigyél Magaddal Kérve Kérlek!" vezérfonal jegyében óhajt ügyünkhöz csatlakozni. S noha ilyen jelentkezők is akadnak, a Dungeon Siege szép számmal méri a Leleményeseket is, akik felismerték: az igazán elkötelezett kalandozót simán le lehet rántani pár ezer aranyra a csatlakozási tárgyalások során. Magyarán, találkozni fogunk majd zsoldosokkal is, akik impresszív tulajdonságaik s képességeik tükrében csábító befektetésnek tűnhetnek. Megjegyzendő, visszautasításuk legalább annyira jó hecc, mint felvásárlásuk. Mint ahogy megjegyzendő az is, hogy rendszerint lehetőségünk van újra felkeresni őket. Arra az esetre, ha meggondoltuk volna magunkat.

Varázstárgy kérdés: sejtelmes, kék színben pompázó megjelölés által áldott kivetülések, óh! Viszlek is titeket MC Beavatotthoz, az egyetlen Azonosító Szakemberhez, ki képes lehet Lényegetek feltárására s 150 arany ellenében történő átadására. Avagy mégsem? Chris Taylor szerint hosszú távon már nem üdvözítő ha csak azért nem merészel továbbhaladni a játékos, mert talált egy kolosszális méretű kétkezes pallost, melynek esze ágában sincs számot adnia képességeiről – legalábbis addig a pontig biztosan nem, míg MC Beavatott a munkabér behajtása után ki nem jelentette arról, hogy: „Ez itt biza nem lehet más, mint Shabbholba Monoghou Rakoncátlan Fullánkja +5, +25% Fény-Rádiusz, +5 Erő, +5 Egészség, valamint őőő... igen! Fastest Attack Speed!" Így mi sem természetesebb, minthogy a szerepjátékos felcipeli a tárkapacitásának felét alapból elfoglaló varázstárgyát,

Sáááá lá lá láááá – egyedül?

Mint a a hack 'n' slash alapú számítógépes szerepjátékok, úgy a Dungeon Siege hosszabb távú szavatosságát is a többjátékos módok garantálják. Lehetőségünk van az eredeti kampány multiplay-alapú végigjátszására kooperatív módban, illetve egy, már elkészült birodalom is választható. A presztízs és/vagy nyereségvágyból elkövetett, előre megfontolt gyilkosságok is adottak – csupán jóvá kell hagynunk azt az opciók között, avagy célszerű olyan szerverre csatlakoznunk, mely szintén engedélyezi azt.
Szólnunk kell még a misztikus-gyanús-titkos Siege Editor nevű programról, mely profilja szerint új birodalmak, dungeonök előállítására szavatolt, ám még nem hozzáférhető. Mindenesetre belátható hogy egy efféle, mindenki előtt nyitott, végtelen irányba fejleszthető RPG platformnak komoly esélye van, hogy a jövő CRPG kultúrájának meghatározó darabjává tegye a Dungeon Siege-t.
Érdekesség, hogy a Dungeon Siege társadalom keltezési ideje ellenére is valóságos Félisteneket tud már sorai között – tudom, mert beszéltem velük. Egy Liam nevű texasi fickó partyjába száilltam be, kooperatív alapon. Egy Unia nevű csajt játszott. Mondom neki: „-Helló. Jó a hajad." Mondja: „-Köszi." Kérdem: „-Ez kooperatív?" Mondja: „-Ja." Mondom: „-Akkor rúgjunk szét egy-két s*gget!" Mondja: „-Oksa. Gyere!" Mentünk, majd rövid úton egy 5-6 Krugot számláló brigádba torkollottunk. Rövid, ám látványos csatározást követően az utolsó Krug is lehanyatlott, elejtvén személyes értéktárgyait – jelen esetben, 5 darab aranyat. A kecses Unia és Béla az Állat egyszerre pillantottak a földre. Az ember reflexszerűen kapna utána, ám még időben eszébe jut, hogy ő most ippeg multiplayert játszik. „Na nehogymár ilyen vadparasztnak nézzen, hogy pofa nélkül lerántom előle a zsírt..." –gondolja. Úgyhogy Béla az Állat csak áll, csak áll. Aztán, úgy egy perc elteltével megtudakoltam Uniától, ugyan-bizony miért nem veszi fel az aranyat? Ilyet szól: „-Ááá, nincs rá szükségem. Van vagy egy tonna." Aztán elmesélte, hogy Unia a negyedik karaktere, normál körülmények között valami „Z" betűs fickóval nyomul, aki jelen pillanatban 150-edik szintű. Hahaha! Mikor megkérdeztem, vajon mennyi időt tölt el egy nap Dungeon Siege-el, csak annyit felelt: „-Könnyebb lenne azt megmondanom, mennyit töltök el nélküle." A játéknak tehát már megvannak a fanatikusai. Dungeon Siege fanatikussá válni pedig nem nehéz. Roppant könnyen kezelhető, roppant könnyen befogadható s megszerethető műről beszélünk, melyet érzésem szerint csak s kizárólag azért illethet valaki negatív kritikával, mert ennek a darabnak mersze van a kizárólagos játékélményre koncentrálni.

remélvén hogy az valami übertáp eszköz lesz. Aztán mikor adná át MC Beavatottnak, nem tudja elengedni. „Jaj, te kis szegény, felhoztál egy Elátkozott Varázstárgyat." –állapítja meg a Mester. „-Nem baj, 150 aranyért megmondom, miféle tárgy átkozott ereje sújtott téged, míg újabb 150-ért ki is veszem a kezedből. Na? Na?" A Dungeon Siege ezen sajátságoktól is megkímél minket, tudniillik: a varázstárgyak azonosítása kézbevétel útján történik. Merénylet, mi? Látod, hogy valami kék van a földön – innentől már tudod, hogy varázstárgy. Kezedbe veszed, s azonmód fény derül a tárgy Lényegére.

Ezek példák csupán – lépten-nyomon találkozunk majd olyan, telitalálatos kényelmi funkciókkal mind kezelhetőség mind játékmenet mezein, melyek minden idők eddigi legjátszhatóbb hack'n'slash ámokfutásává teszik a Dungeon Siege-t.

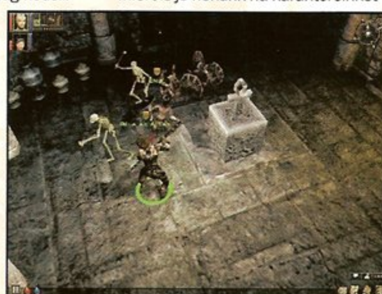
Fight!

A Baldur's Gate legzseniálisabb újítása minden kétséget kizáróan a bármely pillanatban megállítható idő volt. Mára már megállapítható, hogy az Interplay alapvetése is képes volt hosszú távú hatást gyakorolni a CRPG birodalomra – lévén a Freedom Force után a Dungeon Siege is kihasználja e kényelmes, baráti funkció hallatlan bűverejét. A Baldur's Gate izometrikus megjelenítéséhez képest persze vitális jelentőséggel bír az ezen újabb keletű játékokra jellemző, 3D-s világmodell. Hasonlóan a Freedom Force-hoz, a space megnyomásával blokkolhatjuk, illetve folyathatjuk az időt – ám mindkét mód jegyében kedvünkre forgatható, nagyítható a játéktér, feltérképezendő az előállt szituáció minden örömét s bánatát. A Dungeon Siege-ben ábrázolt harcmodell így meglehetősen hasonló a Freedom Force-ban látottakhoz – az idő megállítását követően személyre szólóan meghatározzuk kivel, mit, s hol szeretnénk csinálni – aztán lehet izgulni, vajon terveink szerint bonyolódnak-e majd az elkövetkező másodpercek. Az idő megállítása persze opcionális megoldás, ha nem óhajtjuk azt használni, úgy nem kell.

Tételezzük fel, hogy mostantól csapatban gyakjuk a monsztereket, tudniillik a party alapú harcmodell több, ismertetést sürgető hozadékkal s megoldással egészül ki. Ezek: alapbeállítások mellett csapatunk tagjai nem mozdulnak egymás vonzásköréből. Ha úgy tetszik, koncentrált támadásokra rendezkednek be. Mint látni fogjuk, közelharcban nem jeleskedő karaktereink meglehetősen rosszul viselik az ilyesmit, így vegyes összetételű party-k során célszerű lehet a Follow Mode – Követési Mód – megszakítása. Ilyenkor minden karakterünknek személyre szóló útvonalakat s cselekvéseket adhatunk meg, annak sincs akadálya, hogy egymástól több száz méterre állomásoztassuk őket. Persze, ez csak igen ritkán vezet látványos eredményekre. Miért is jó nekünk ha karaktereinket











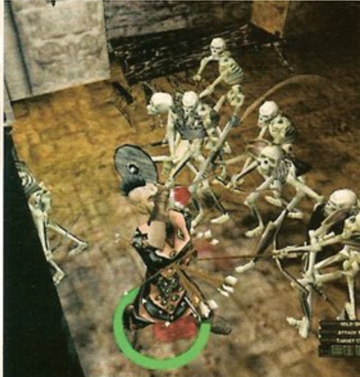


▲ *Ezen a screenshoton NYOMA SINCS a Gigantikus Tarantellának*









különn-külön mozgatjuk ahelyett, hogy a látszólagosan nagyobb biztonságot jelentő, csoport alapú közlekedést részesítenénk előnyben? Nos, közlekedni valóban galeri formában fogunk. Bár, tegyük hozzá: ez sem kötelező. Nagyobb csetepaték előtt azonban célszerű lesz lazítani vonalainkon, s karaktereink képességeit a tőlük telhető legnagyobb hatásfokon kamatoztatni. Jönnek a gonoszok, harcos ifjaink két oldalról nekik is rontanak, míg varázstudóink s íjászaink hátramaradoznak – szétzúzandó, de legalábbis lazítandó az ellen védelmi vonalait.

A Dungeon Siege során kialakult nagyobb, komplexebb összecsapások alapköveit nem túlzás a Myth III már igazán érett, taktikai alapú szisztémájához hasonlítani. Akárcsak az említett klasszikusban, itt is számos formációt lelhetünk fel a kezelőpanelen – csak elég kitartóan kell keresni. Ha nem találnánk, úgy elég lesz a jobb egérgomb folyamatos nyomva tartása révén szelektálnunk a rendelkezésünkre álló formációkból, melyek között garantáltan megtalálhatjuk a számunkra éppen legcélszerűbbet. Ék, Sor, Oszlop, Kör, Félkör, amit csak akarsz. Egy-egy hosszasabb hirig végső kimenetelét már a kezdetekkor befolyásolhatja a megfelelően, avagy nem megfelelően választott startformáció – úgyhogy csak ésszel.

A Dungeon Siege két típusú mágiát ismer, melyek: Combat Magic, illetve Nature Magic. Harci, valamint Természet mágia. Előbbi csoport nevéből sejthetően a destruktív, ártó bűvigék tárháza, míg utóbbi góc jobbára a harc-és-vér-mentes varázslatoknak szolgál csoportjául. Egyéb képességeinkhez hasonlóan, a két típusú mágia is használatuk során képezhetik továbbfejlődés tárgyát. Mindkét szféra izgalmas, kitűnő használhatósággal bíró bűvigéket tartalmaz, így érdemes lesz csapatunkban tudnunk minkét Iskola valamely szakavatott művelőjét s ismerőjét.

Maradék

A Microsoft által publikált RPG-t az őt boxokban közölt elmarasztaló kritikák dacára is az eddigiekig megjelent hack 'n ' slash játékok legszebbjének, legerősebbikének tartom. A Diablo sorozatot is naggyá tevő, lendületes hack'n'slash ezúttal három dimenzióban jön, s teszi ezt a máig befutott RPG-kben valaha látott, legatmoszférikusabb grafikus kidolgozottság jegyében. Ebh birodalmának „dekoráció" kategóriában leszerződtetett lényei azon irányvonalat öregbítik, melyen a Gothic-nak már ereje s mersze volt megtennie az első, legfontosabb lépéseket. Mindehhez társul a mindvégig roppant lendületes, kényelmes tematika, a főmenünél keményebbet pedig aligha láthattunk RPG-ben. Így 2002-ben nem mondhatok mást, minthogy a Dungeon Siege nem egy hack 'n' slash szerepjáték. 2002-ben a Dungeon Siege A hack 'n' slash szerepjáték.

Hős Gertevich a Bátor, a Szilaj, a Dalia

Vélemények a világhálóról

SZERINTED RÁVER A DUNGEON SIEGE A DIABLO 2-RE?



www.dungeonsiege.com

Microsoft / Gas Powered Games
PIII 500, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	10
ZENE-HANG	9

✓ - ügyes szisztéma
- remek atmoszféra

✗ - lásd boxok

93

BLOOD OMEN 2

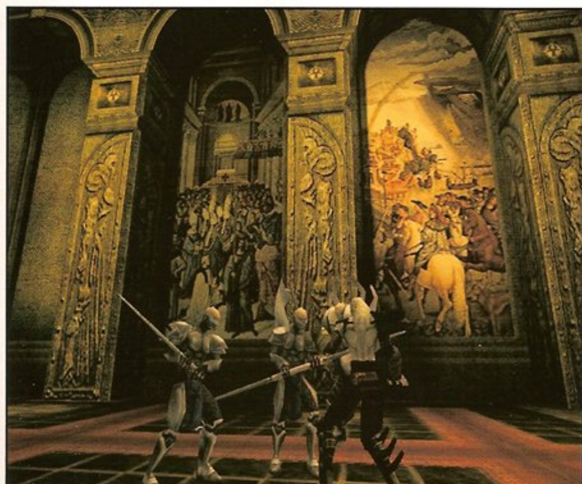
Kell egy jó sztori. Mondjuk valami vámpíros. Meg legyen jó véres! Akkor biztos szeretni fogják... vagy mégsem?

Évszázadok sötét magánya után egy vámpír felébred, s elindul, hogy bosszút álljon azokon, akik egy régi háborúban a mélybe taszították... és így tovább, felesleges is folytatni, hiszen aki ismeri a Legacy of Kain világát, már úgy is sejti, hogy ismét egy vérszívós játékkal lesz dolga. Az Eidos pedig megint megtett mindent, hogy minél borzalmasabb és sötétebb világot tárjon elénk, hasonlót, mint a jól ismert Soul Reaver esetében tette (ha valaki nem tudná, ez ugyanaz a mondakör lenne). Annyi csak a különbség, hogy jelen esetben nem holmi jószívű korcs „lélekbúvárral" lesz dolgunk, hanem egy igazi tökös vámpírt irányíthatunk, a jól megszokott Tomb Raideres nézetben. Szóval garantált a rengeteg vér, a megszokott nehézkes irányítás (amit a Legacy of Kain egész eddigi sorozatában, valamint a nemrégiben debütált Darkened Skye esetében is megszokhattunk, ha szeretjük az ilyen típusú cuccokat), de ne várjunk túl sokat a Blood Omen 2-től, elvégre nincs itt szó többről, mint egy jól eltalált pofás kis folytatásról – esetleg koppintásról, vagy utánérzésről, ha nagyon rosszindulatúak szeretnénk lenni. S miért is ne lennénk azok?!

Metszőfogas kérdés

Az ma már egyáltalán nem újdonság, hogy a fejlesztők és a kiadók szeretik munkájukat előbb konzolokon tesztelni, s csak azután érkezik meg a boltok polcaira a PC-s adaptáció. Nem is csoda, hiszen a Blood Omen első része –ami még 1996-ban mutatkozott be a jó öreg PlayStationön – eredetileg kizárólag konzoljátéknak indult, csak a nagy sikerre való tekintettel folytatás is jött, így várható volt, hogy a PC-seknek is le kell pottyantani valamit, hogy csituljon a forrongó közhangulat. Jelen esetben mind a PlayStation 2 és az Xbox verzió is kapható egy ideje, de nekünk még várni kellett egy kicsikét, ugyanis az elkényelmesedett fejlesztőbrigád még kérődzött a munkán picit, majd egy látványos marketingkampány kíséretében (heteken keresztül az IGN oldalain mást sem lehetett látni, mint a Blood Omen 2 bevezető reklámját – kicsit idegesítő volt már a vége felé) nagy nehezen piacra került a program. Hát ennek lehet örülni is, meg nem is, szerintem ezzel jelentősen zuhan az újdonság varázsa, hiszen mi is megnéztük már a konzolos verziót, mire szíveskedett megszületni a nekünk járó játék, de hát az üzleti életben nincs kegyelem, ahogy az már lenni szokott. Igazság szerint az is baromira hervasztó, hogy a PC-s verzión egész egyszerűen érződik a konzolos fejlesztés, mind a menürendszer, mint az irányítás tekintetében, s bár ma már ez megszokott, nem feltétlenül előnyös, hogy az embernek be kell szereznie egy gamepadot, hogy kényelmesen irányíthasson egy 3D-s kalandjátékot. Na mindegy, ennyit a füstölgésről, lépjünk tovább, nézzük a puszta tényeket! Arról lenne szó, hogy az Eidos megint előszedte Kaint, a satnya és sápadt vérszívó herceget, aki még a kilencvenes évek közepén hódította meg a fiatalság vérengzős egyedeinek jelentős részét. Nem kell hozzá korábbi tapasztalat a sorozat játékaiban, hogy játszhassuk ezt a harmadik-személybeli akció-kaland játékot, noha az ijedőseknek nem feltétlenül ajánlott benne részt venni – s nevéhez hűen, a Blood Omen 2 valóban véres. A Soul Reaver (gyakorlatilag ez lett az első rész folytatása, ahol azonban egy Raziel nevű lélekvámpírt irányíthatunk, s Kain csupán gonosz nevét adja a produkcióhoz) rajongók kellemes élményt fognak találni az új részben, még akkor













is, ha a játékból hiányzik a találékonyság, és a meglepő „dráma", ami a Soul Reaver duót nagyszerűvé tette. Azért persze lehetne még kultusz a Kain féle vámpírvilág, hiszen van benne mit szeretni, csak sajna nagyon érződik rajta a folytatás érzése, melyet sikerült egyetlen eredeti ötlet nélkül kivitelezni. Marad tehát a fogas kérdés: Kellett ez nekünk?

Ölni kéne, ölni kéne!

A betegesen sovány, és sápadt bőrű Kain a Blood Omen 2 főszereplője, de nem hős, és az „antihős" kifejezés sem volna megfelelő a jellemzésére. Ez nemcsak azért furcsa, mert hozzá vagyunk szokva a mutatós bögyös-faros szereplőkhöz ha fantasy vagy kalandjátékot gyömöszölünk fel a gépünkre, hanem mert Kain tipikusan az a figura, akitől a sikítófrász kerülget, egész egyszerűen képtelenség azonosulni egy olyan karakterrel, aki ronda, és ráadásul genya is. Kain a legkevésbé sem heroikus – ő talán az egyetlen főszereplő a játékok történetében, aki tiszta Gonoszként érkezik: nemcsak vámpír, hanem még dühödt gyilkos is. Ennek ellenére még mindig ő jelképezi a Blood Omen kultusz morális központját – érdekesség, hogy az ellenfeleitől eltérően Kain sosem kertel, ritkán kamuzik, és ha mégis így tesz, mindvégig érdekfeszítő és izgalmas főhős marad. Persze ettől még furcsa, de idővel meg lehet szokni. Azt már sokkal nehezebb a magamfajta békeszerető embernek megemészteni, hogy már a játék elején az a feladatunk, hogy kikötözött rabokból és a sötét utcákon lézengő ártatlan virágáruslányokból szívjuk ki a vért, miután hatalmas karmainkkal darabokra szaggatjuk törékeny testüket. Lehet, hogy másoknak ez örömet szerez, én kifejezetten viszolygok az olyan játékoktól, ahol az embert arra „nevelik", hogy nyugodtan sújtson le az ártatlanokra is, ha a helyzet úgy kívánja, még jó, hogy nem jön valaki elő egy csecsemő-killer szimulátorral is, az lenne a hab a tortán. Hát ez ízlés dolga, viszont Kain karakterét illetően még fontos megemlítenünk néhány dolgot – a gusztustalanságokon kívül is! A mi zavaros tekintetű vérszívónkat Simon Templeman eszméletlen szinkronhangja kelti életre, aki szintén készített már hangalámondást a Gabriel Knight 3-ba, és ő alakította Kaint mind a négy játékban (tehát a Soul Reaver eposzokban is). Eleve ritka az ilyen megfontolt hitelesség és hűség, és az igazsághoz hozzátartozik az is, hogy itt Templeman barátunk olyan jól játssza a sötétség fenegyerekét, hogy néha játék közben a saját karakteremtől rémültem meg a legjobban. Ez kétségtelenül piros pontot érdemel. A többiekről már nem lehet ilyen felhőtlen lelkesedéssel nyilatkozni, van egy-két szinkronszínész az ilyen játékokban, akinek tehetsége kábé annyit ér, mint a nyolcvanas évek monoton hangalámondása a Terminátor, vagy a Conan a Barbár VHS kópiáján. A körítés (zene, hangok, grafika) persze azért odavágja a hangulatot rendesen, erről kicsit részletesebben is szót ejtünk később, most még hősünk jellemzése van soron. Szóval Kain feléled évekkel az első Blood Omen eseményei után egy világban, melyet egyszerre foglalkoztat a technika és a varázslat. Vonakodva csatlakozik egy vámpír-ellenállócsapathoz (Vigyázat! – Kreatív forgatókönyv!), hogy visszaállítsa a vámpírokra vonatkozó törvényt, ami annyit tesz, hogy ismét az ő fajtája uralkodhat az emberek felett, elvégre nehogy má' visszanyaljon a fagyi! A Blood Omen 2 zord, árnyékos világa stílusában nagyon hasonló a zord, árnyékos Thief játékok ál-középkori helyszíneihez, ahol minden háttér ködös, mindig sötét van, s ahol a játékos gyakran találkozik érzéketlenül viccelődő karakter párokkal, akik nincsenek tudatában a Gonosz jelenlétének. Na megpróbálom kicsit világosabban: az Eidos ismét beleesett abba hibába, hogy bár igyekszik színes és élethű világot teremteni, sikerült nekik csinálni egy olyat, ahol az emberek és más szereplők nem veszik észre, hogy egy két méter magas kifejezetten csúnya drakula mászkál közöttük, csak akkor, ha az éppen már támad. Ez egy nagyon frusztráló hiba, jó lenne már végre túllépni rajta – és ez szól a többi kalandjáték-gyárosnak is.

A logika hiánya

A játék maga emlékeztet a Soul Reaverre, sajnos megfosztva azt eredeti mechanizmusaitól, de a Blood Omen 2-nek is van néhány sajátja. A Raziel féle kalandmenettől eltérően - ami a puzzle megoldogatást hangsúlyozta az akciórészekben is - a Kain féle epizód mindenekelőtt egy akciójáték. Mint ugye lelkes Gonosz, le kell mészárolnod emberi és nem emberi ellenfelek százait vagy a karmaiddal, vagy a számos különböző fegyverrel, valamint hatalmas pályák sötét zugait bejárva kiutat kell találnod minden helyzetből. Ez idővel persze unalmassá válik – bár a látvány megkapó, és a sátáni hangulat sem enged nagyon elálmosodni -, ezért az alkotók igyekeztek mindenféle rejtvényt is kitalálni, de valamiért ez nem nagyon jött össze nekik. Sajnos a puzzle-ok nem olyan jók, mint a tavalyi Soul Reaver 2-ben, és még a saját állapotukban sem olyan jók. A Blood Omen 2 felháborítóan sok kapcsolót, kereket és emelőkart tartalmaz, amelyeket dobálni, tekerni vagy húzogatni kell, mielőtt befejezhetnéd az adott pályaszakaszt. Idegesítő az is, hogy ezek a nagy és csodálatos pályák gyakorlatilag lineárisak, és gyakran logikai feladatnak csupán az jut, hogy keressük meg azt az istenverte gombot, ami kinyitja a kastély utolsó ajtaját. No comment! Habár néhány puzzle egész jó, a legtöbbjük igazán egyszerű, és úgy tűnik,

A Legacy of Kain világa

A Blood Omen 2 tulajdonképpen ugyanaz a játék minden olyan platformon, amin megjelent (PC, XBOX, PS2), és habár a PC-s verzió a legkésőbb kiadott, egyben a technikailag legjobbnak minősített is a csomagban. A Blood Omen 2 Kainról szól, egy vámpírról, aki először az 1996-os Blood Omen nevű PS játékban jelent meg. A mellékesen kialakult folytatása, a Legacy of Kain (Kain öröksége): Soul Reaver volt, egy nagy játékmítosz, ami bemutatott egy új karaktert, Razielt, és Kaint megtette negatív főhőssé – aki mindettől függetlenül már gonosz volt. A tavalyi Soul Reaver 2 szintén emlékezetes volt, még akkor is, ha nem varrta el a sztori eladdig elvarratlan szálait, ezt továbbra is várjuk az Eidos ötletembereitől. A Blood Omen 2, hogy egy kicsit még jobban összezavarjuk a dolgokat, a 96-os játék történetmenetéhez tér vissza, és éppenséggel a Soul Reaver előtt játszódik, amikor is Kain feléled több évszázados álomból, ahova egy heroikus háború után kerül. Elindul, hogy bosszút álljon ellenségein, s visszaállítsa a vámpírok megtépázott hatalmát. Persze ezt nem mindenki nézi jó szemmel, végül is ebből a konfliktushelyzetből táplálkozik a Blood Omen 2 cselekménye.



csak azért van, hogy hátráltasson a gyors befejezésben. Mert ugyebár – s most ismét írói okoskodás következik, előre is elnézést érte - a különbség jó és rossz puzzle között az, hogy egy jó fejtörő logikus, míg a rossz maga után von egy rakás felesleges procedúrát, s elsősorban nem az intelligencia függvénye a sikeres megfejtés. Tudod, van egy puzzle amit meg kell oldani, mert pont ott van előtted, és mert nincs kiút. A puzzle jelenléte egyértelmű, de csak akkor jössz rá a megoldásra, ha valóban töröd rajta a fejed. Na ez a Blood Omen 2 esetében szinte elő sem fordulhat – monoton keresgélés kapcsolók után, dobozok tologatása, ellenfelek kiiktatása a végcél, s itt meg is áll a tudomány. Marad tehát a régi okosság: ölj, ne gondolkozz!

Ha nincs más, akkor marad a vér

A harc elég egyszerű és viszonylag könnyű kezelni – vagy gamepadot használsz, vagy a kényelmes billentyűzet-egér kombinációt, amit a legtöbb PC akciójátékhoz használnak, bár a konzolos mellékíz, amit a cikk elején bátorkodtam megemlíteni, sajnos nagyon is érezhető. A játék elején persze van kiképzőpálya, ahol egy vámpírcsaj magyarázza el nekünk az úgyvant, de mivel az irányítás szinte teljesen átkonfigurálható, ezért az oktatás annyiból áll, hogy például:

„Press Jump to Jump!"

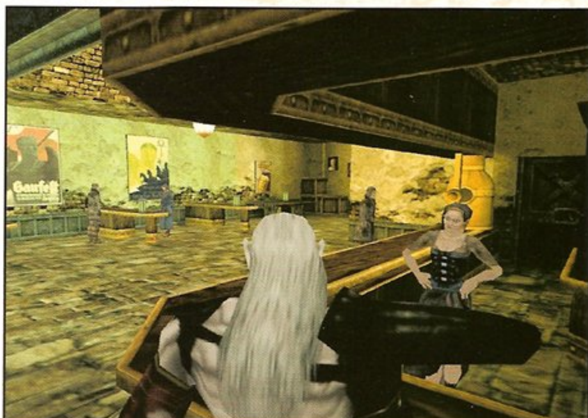
Bravó! Anyád meg hogy van? Aztán persze bele lehet rázódni a dologba, de egyszerűbb, ha bemagoljuk a mellékelt billentyűzet kiosztást, aztán irány a kalandozás, mert különben megőszülünk, mielőtt belemelegedhetnénk a dologba. Azért persze nem árt figyelni, mert az embereket könnyű leméSzárolni, de a későbbiekben felbukkannak marcona ellenfelek is, akik nem nézik tétlenül, hogy megkavarjuk a vérképüket, s bizony aktív ellenállást tanúsítanak. Szóval bizonyos dolgokra ügyelni kell – például minden ellenfélnek van egy speciális támadása, ami lassú, de kivédhetetlen -, de a legtöbb haragosunk egyszerű sémákat követ, így elég hamar megtanulhatjuk a harc művészetét. Kainnek ugyanis nemcsak az a képessége van meg, hogy nagyot üt, meg kiszívja a vért, esetleg odacsap egy alapszintű varázslattal (mert azt is tud idővel), hanem egész kifinomult harcmodorral rendelkezik. Mindamellett, hogy csépeli őket, meg is tudja ragadni ellenfeleit, nyakuknál fogva felemelve őket a földről. Attól függően, hogy melyik fegyvert hordozza éppen, Kain mindenféle gonosz cselekedetet tud végrehajtani a vonagló ellenfeleken ilyen állapotban. Ez most lényegtelen, hiszen az eredmény minden esetben ugyanaz: élettelen test, és egy éhes vámpír. Jön tehát a vérszívás, amelyet Kain telekinetikus képességekkel visz véghez, magyarán nem hajolgat mindig le, hogy a nyaki ütőérre tapassza hófehér ajkait, hanem csak lazán, a pultnak támaszkodva kiszívja a nedűt áldozata testéből, majd elégedetten böffentve tovább folytatja útját. Ez az elején látványos effekt, de idővel unalmassá válik, s a játék után már a véres hurka sem lesz az igazi. Ugyanakkor a harc, mint olyan, elég jól sikerült, de sajnos az is hamar elveszíti varázsát. Mivel többször kell majd egyszerre több ellenséggel harcolnunk, könnyen észrevehető, hogy az ellenfelek viselkedése a Blood Omen 2-ben nagyon hasonló ahhoz, mint amit egy rossz 70-es évekbeli kung-fu filmben lát az ember – egyszerre csak egy ellenség támad, a többi ámulva bámulja az akciót, és semmit sem tesznek, hogy segítsenek szövetségesüknek, akit éppen halálra gyalázunk. Mikor győzünk, ellenfelünk még a padlón csúszik, s pont mögötte kell állnunk ahhoz, hogy Kain kivégezze, különben a támadás csak idétlen csapkodás a levegőben. Miután kiszívjuk a vért, hősünk démoni kacajjal nyugtázza diadalát, ami kissé röhejes, tekintve, hogy egyéb helyzetekben szinte semmi kézzel fogható reakciója nincs. Szintén bajos az aktív küzdelem során, hogy gyakran láttam támadásaimat szemérmetlenül keresztülmenni az ellenfeleken, sőt, megmagyarázhatatlan, hogy míg halálba hajigálhatjuk a csúnya gonosz lényeket az épületek tetejéről, vagy sziklaszirtekről, kiütni egész egyszerűen nem lehet őket, tehát minden esetben végig kell pofozni az ellent ahhoz, hogy látványos véget vessünk szánalmas életének.



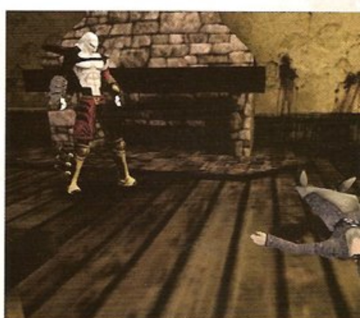






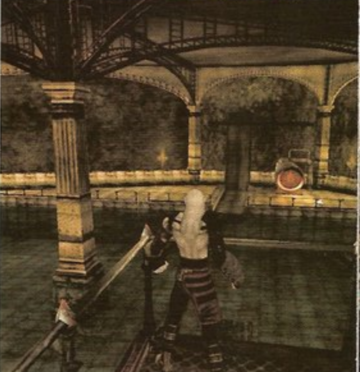










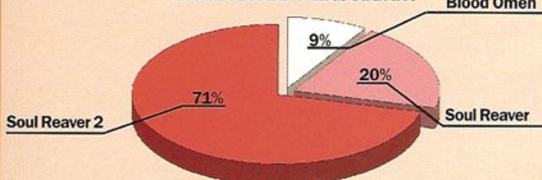


Mindezen túl, Kainnak meg kell küzdenie számos renegát vámpírral a Blood Omen 2 során, több színhelyes háborúkban, melyek Metal Gear Solidban lévő harcokra emlékeztetnek, csak ezek nem olyan izgalmasak. Általában van valami trükk, amit ki kell találnunk, hogy legyőzhessük ezeket az ellenségeket, de ezután a küzdelem triviálissá válik, ha egyszer már rájöttél, mit kell tenni. Bár van még egy pozitívum, amelyet feltétlenül meg kell említenünk – miszerint Kain minden megölt lény után egyre erősebb lesz (Hegylakó effektus), s bizonyos esetekben különös képességekre is szert tesz, pl. erősebb mágia, köd alak felvétele, emberi lények irányítása stb. - , sajnos még ennek fényében is hamar elkopik a cselekmény, és a Thief-ből lopott hangtalan közlekedés és csendes orvgyilkosság sem javít a dolgon. A helyzetet tovább rontja az is, hogy az akció alatt semmilyen hangulati elem (kameramozgás, zene-hang) nem növeli az adrenalint, így idővel monoton cséplés jut osztályrészül, ami végül ahhoz vezet, hogy kivegyük a CD-t, és falhoz vágjuk ezt az egész elbarmolt vámpíros kabarét.

Ha eljön a hajnal

Mielőtt végleg lezárnánk a történetet, néhány dolgot még meg kell említenünk. Azok után, hogy a Soul Reaver ekkora sikert hozott, s Raziel karaktere a kalandjátékok történetének egyik legkiforrottabb munkája lett (gondoljunk csak arra a képességére, hogy a létezési szintek között tudott mozogni, mint a Shadowman, csak kicsit komolyabban), bizony Kain nem arathat itt babérokat. Bár a játékmenet nem kifejezetten pocsék, de vannak még gondok. Leginkább ami frusztráló a játékban, hogy nem ugorhatod át a játék közbeni filmjelenteket, és ez egy olyan probléma, ami akkor üti fel a fejét, mikor elkerülhetetlenül újra kell próbálnod bizonyos részeket. Bármikor menthetsz a Blood Omen 2-ben, s amikor elindítod a játékot, a legutolsó elhagyott ellenőrzőpontnál folytatod. Ez néha frusztráló lehet, mégis a legtöbb ellenőrzőpont elég közel van egymáshoz, így ez sem túl nagy cucc, de azért zavaró. A mentési módszer egyébként az egyetlen olyan aspektusa a Blood Omen 2-nek, ami elárulja konzoljáték gyökereit. Technikai nézőpontból ez lehet mostanában a legjobb konzol-PC átirat. Egyszerű, egérrel irányítható menürendszerrel rendelkezik; megvan a már korábban említett lehetőség, hogy használd a játékpadot vagy az egér-billentyűzet kombinációt; és van elég grafikai opció, hogy a PC teljes kapacitását is kihasználd. A játék elég sok helyet foglal, de ez egy elfogadható ár a szinte nem létező töltési időkért cserébe. A Blood Omen 2 jól néz ki PS2-n, sokkal élesebb Xboxon, és még jobb PC-n. Egy közepes vagy annál csak jobb rendszeren egy jófajta videókártyával kitartóan lágy frame-arányokat kapsz még akkor is, ha maximális felbontáson futtatod a játékot minden fény és árnyékeffektet bekapcsolva. Annak ellenére, hogy a feliratok némelyike elmaszatolódva jelenik meg, több mint valószínű, hogy meg leszel azzal elégedve, ahogy a Blood Omen 2 kinéz. Mindent összevetve, a művészeti tervezés nem olyan inspirált, mint a Soul Reaver játékokban, de még így is egész jó. A játék sivár, sötét környezetei részletesek, és érdekes rájuk nézni – suhanó patkányokat, utcalámpák körül döngicsélő bogarakat, és a körülvevő fények hasznos felhasználását láthatjuk. A szereplők szépek és kidolgozottak, még mimikájuk is van, pl. bizonyos szemszögből jól látható, hogy áldozataink arcán félelem és fájdalom tükröződik, amikor először odacsapunk bájosan karmos kezünkkel. Az ilyen, és ehhez hasonló apró szépségek mentik meg a programot a teljes bukástól, de azért ez nem megnyugtató. Nincs multiplayer, kevés a fejtörő, szavatosság nulla, mivel a történet lineáris, és szinte minden esemény előre beprogramozott – tehát marad a keserű szájíz, mintha romlott vért ittunk volna. Abban azért nem lennék biztos, hogy ez a játék mindenkinek csalódást okozna, de nem kerül be az idei termés toplistásai közé, az biztos. Úgyhogy bújjunk csak vissza a koporsónkba, szopogassuk a fokhagymát, s szívünkön melengetve a keresztet várjuk a következőt. Hátha megéri...

HP



www.eidosinteractive.com

Eidos / Crystal Dynamics
PIII 450, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	9
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	4
ZENE-HANG	6

✓ - „csodálatos" atmoszféra
- pergős akciók, látványos kivégzések
- tényleg félelmetes

✗ - körülményes irányítás

72



SPIDERMAN MOVIE

Mi repül az égen? Talán madár? Talán repülő? Ja, ez csak a pókember...

Fantasztikus érzés lehet. Lebegni, himbálózni a mélység és magasság határán. Úgy ugrani ki az ablakon, hogy biztos vagyok benne, megtart a háló, lesz majd, ami lefékezze zuhanásom. Megtapadni a csupa üveg, csupa króm toronyházak oldalán, s csendes magányban fürkészni a lent zsibongó zajokat; autók, emberek masszájának zsivaját. Sárga, kockás taxik tetejére tapadva utazni, élvezni a bámész tekintetek csodálatát. Hogy húzzak harisnyát a fejemre? Ne mááá...

A név ismerős: pókember. Valamikor még a múlt század hatvanas éveiben kezdődött az egész. A képregények lapjain immáron szuperhősök aprították a szuper-gonoszakat; Miki egér pedig valahol lemaradt a kisiskolások szintjén. kilencszáz-hatvankettőt írtunk, amikor egy bizonyos Amazing Fantasy tizenötödik epizódjának hasábjaint feltűnt egy fura figura: a pókember. Az Amazing Fantasy ugyan később, ahogy az már lenni szokott- befejeződött, azonban egyvalaki maradt; a hálószövő kalandjai jóformán csak itt kezdődtek el! Külön lapot kapott, s diadalútja innentől kezdve már töretlennek bizonyult. Olyannyira, hogy nem is egy, hanem a későbbiekben egyszerre több pókemberes füzet jelent meg; volt idő, amikor minden hétre jutott legalább egy rész csak az egyik kiadvány-sorozatból. A hálószövőnek egyre-másra jelentek meg ugyanakkor vendégszereplései, no meg a külön annuel-ek (egy-egy hosszabb történet, egybe kötve).

A magyar kiadás is virágzott; '89-ben indult útjára „a csodálatos Pókember", s egészen szép kort ért meg (ha jól tudom, nemrég talán újrakezdték a sorozatot, de ebben végképp nem vagyok biztos). Egy szó, mint száz: pókember él és virul, és nem hagyja magát elsüllyeszteni. Mindannyiunk legnagyobb örömére! A híres-hírhedt tengerentúli hozzáállás révén pedig mindig újabb és újabb ötletekkel, próbálkozásokkal rukkolnak elő, a különféle képregények más médiumokon való elterjesztésére. Hollywood pénzgyára, amely az álmokat már csak hírből ismeri, lecsapott erre is. Nem először persze, mert már lejött a futószalagról egyszer (többször?) pókember-film, és ez valószínűleg rányomja majd a bélyegét az elkövetkezendőkre is. Noha, történhetnek még csodák.

Pénz, adaptáció, még több pénz

Elragadtatva kaptam az alkalmon, mikor is főszerkesztőnk kezembe nyomta a legújabb fejlemények virtuális ágyásba ültetett virágát, vagyis az új spiderman- játékot. Gondoltam, végre kipróbálom a hálóhinta nyújtotta, kollektív amerikai szabadság-érzést, végre én is felvehetem Peter Parker, középszerű New York-beli átlagember szerepét, a nem várt akadályok sem tántoríthattak el eredeti elképzelésemtől. A gépigény nem mutatott túlzott toleranciát lokális vasam iránt; sir(ös) dracoo lovag legújabb kalandjainak részletes magyarázatát, illetve a voodoo fejlődésre való hajlamosságának kommentárját mindenesetre, ezúttal elhagyom. Miután viszont sikeresen elindítottam a programot, nos, nem kellett csalatkoznom benne. Nem túl sokat. És ez, ugye, már fél siker, melynek másik felét pedig a licensz garantálja. Hálószövőnk kalandjai ott kezdődnek, ahol az eredeti comic; nevezetesen: hősünket utólagos szimptómákkal járó pókcsípés éri, s ettől az élete, mondjuk úgy: gyökeresen megváltozik. Belőle lesz a város bűnözés-elhárító csodafegyvere, a lakosokban csodálatot ébresztő fenomén, meg hasonló marhaságok. Célja egy, de terjedelmes: megfékezni a létező összes rosszfiút és nagykutyát, nem beszélve a bűnözőkről! Azonban mindezek előtt nem árt a tréning, úgyhogy a játék maga sem győzi eléggé hangsúlyozni ezen opció kipróbálásának fontosságát.

Pókember-képző terem

Meg fogtok lepődni, mert azt mondom, az irányítás ugyan nem egy nagy kunszt, mégis sokat fogunk szitkozódni miatta. Tény, hogy ezt a játékot legalább három kézzel rendelkező emberek számára készíthették, ők pedig nincsenek túl sokan. Bal kezünkkel irányíthatjuk pókembert magát, ugorhatunk és guggolhatunk vele. Ez már önmagában érdekes része a játéknak, mozgásunk iránya ugyanis igencsak nagy mértékben kamera-függő. Előre, mint olyan azt jelenti, hogy a képernyő belseje felé, kifele ennek fordítottját prezentálja, míg a jobb-bal irány is a képernyőre vonatkozik, ami eléggé érdekes megoldás. A kamerát persze egy opcióval a hátunk mögé ragaszthatnánk, de ezt több okból sem tartom előnyösnek; marad a változó, repkedő kamera. Orvosolandó az automata nézetet a kurzorbillentyűkre és második kezünkre lesz szükségünk. Ezek segítségével lehet „utánállítani",













Tudtad-e...?

...hogy pókember azért vállalt magára ilyen horderejű feladatot, mint a bűnözők totális megfékezése, mert annak idején egyet futni hagyott? Ez a hiba kíséri végig Peter Parker életét, mivel a következmények nevelője, Ben Parker halálához vezettek.
...hogy pókember civilben újságíró, és szinte minden egyes akciója előtt fényképezőgépet helyez el a helyszínen? Valószínűleg ezek közül válogattak anno a képregények készítői...
...hogy a pókok igen hasznos állatok (szobán kívül, természetesen)? Megtizedelik a csúf és gonosz rovarok rajait, mégis: Peter Parker még csak nem is gondolt arra, hogy a marhahúsról afrikai gümőhangyára térjen át.
...hogy a pókember jó szokása szerint ellenfelei és önmaga szórakoztatására viccelődik pofozkodás közben? Bár előbbiek ezt nem túlzott mértékben értékelik...
...hogy a pókember valójában nem mutáns? Ezt bizonyos X-faktor csoport állapította meg, akik valójában az X-men tagjai, és mutánsok képzésével foglalkoznak.



GyZ másvéleménye

Amióta az Activison rátevé sosem tétlen kacsóit a Spidey-jogokra, nyugodt valék. A pár hónappal ezelőtt keltezett címlapsztori tulajdonképpeni tárgya mind a konzol, majd a PC piacon is kedvező fogadtatásra lel, míg a cég leleményes elegyítései - mindjárt kifejtem - szintén növelik a Pókfej informatikai szerepléseinexínvonalát. (Ender, egy paprikás gombapörkölt, ha benthagyod.) Nos, hogy elegyítsék - Spidey pl. feltűnt a Tony Hawk Pro Skater 2-ben mint választható, játszható karakter - csak egy csítet kellett iktatni. S most feltűnik nekem valami furcsa betörő maszkban... Meglehetősen gyökér grafika, szögletes Parker Péter ide, vagy oda - attól még maradok Örök Pókember freak, s csupán egy gondolat bánt engemet: a mozit nővel, vagy egy zacskó pombear-rel kell-é majd végigcsekkolnom? Nem mindegy...

nézelődni, amire egyébként -most jön a megnyugtatás:- a gyakorlatban ritkán lesz szükségünk. Harmadik kezünket pedig (ami elméletileg a második), szép kecsesen helyezzük el a NumPad-on; itt találhatjuk ugyanis az akció-gombokat. Ütés, rúgás, valamint a hálóvetés különféle formái a választék. Hadd említsem meg az irányított hálóvetést is még, mely során még az egérre is szükségünk lesz a teljes siker érdekében. Szerintem mindenki jobban jár, ha valami sokgombos joypad-et használ pókemberkedés közben.
Hálóvetési kiskáté jöve'. A pókháló különleges folyományokkal bír: rendkívül erős és strapabíró, valamint pár másodperc elteltével porrá bomlik. Érdemes ezt mind hintázásaink, mind harcaink során figyelembe venni. No meg, legalább megtudtam, miért nem kell New York teljes köztisztasági és városgarázdálkodási munkásságának egész álló nap a pókember hálóját eltakarítania. Ha már megemlítettem a hintázást, akkor végigmennék rajta. A hálóhinta, amellett, hogy jó móka, igen-igen egyszerű metódus következménye. Pókemberünk rendszerint fogja két középső ujját, tenyeréhez szorítja, majd kiveti hálóját. Háló közeli szilárd matérián megtapad, pókember lendül, aztán megismétli mindezeket még párszor a kívánt pozíció eléréséig. A személyi számítógépe előtt gubbasztó tesztésznek csupán egyetlen (!) gombot kell mindehhez lenyomnia. A hinta automatikusan folytatódik mindaddig, amíg le nem ugrunk a hálóról. A hintázás irányát is befolyásolhatjuk, ezt talán fölösleges mondanom, mert elvártuk. Egyszerű, miképp az egyszeregy (az kettő). Ha netalán pontos célzást óhajtunk végrehajtani, nos, az már kicsivel bonyolultabb. Lenyomjuk az erre szolgáló „váltó-billentyűt", majd az egérkével betájoljuk magunkat a helyes irányba. Mindezek után pedig lenyomjuk a lövés, vagy az „odamászás" gombját. Kiskáté vége.
Falra-tapadásunk is éppily automatikusan történik; szükséges és elégséges feltétele csupán az adott falfelület síkjának és szerénységünk irányította pókember vektorának egymással való merőlegessége. Ha a beesési szög nem közelít a kilencven fokhoz, egyszerűen el-, vagy lecsúszunk a falon. Miután sikerült megtapadnunk, kúszhatunk rajta, ilyen pozícióból érdemes forgatni ide-oda a kamerát a látvány miatt. Tetszetős vizuális technika, meg kell adni.
A kijelzőkről ejtenék pár szót. Egyszerű, ötletes, bár elég keveset figyeltem oda rájuk. A bal felső sarokban terpeszkedik élet- és pókerőnk mérőcsíkja, egy daliás arcképpel párosítva, mintegy: megfejelve az egyszerű értékeket. Jobb alsó sarok a következő állomás, s egyben az utolsó is. A függőleges csík két, egy kék és egy piros leddel kiegészítve, utóbbi mutatja aktuális magasságunkat, előbbi a célpont



▲ *Újpesti szítás unfrankózza a spiderman pólót*

bűnözőkét. Alattuk egy leginkább pajzsra vagy domború érmére emlékeztető pókmintás iránytű segít behatárolni adott célunk hollétét (rosszfiúk likvidálásakor azok pontos helyét), s amikor elérkeztünk oda, vígan villogni kezd. Van még egy mérőeszköz, a jobb felső sarokban; ez pókemberünk takartságát hivatott mutatni. Nyilván van haszna is, csak én nem jöttem rá, mert bármilyen takaró felülethez, vagy árnyékba álltam, nem volt teljesen lefedve a pókruha...

Paff. Bang. Skreetch.

Mi a pontos teendő, ha egy csúnya terveket dédelgető bűnöző túl közel merészkedik hozzánk, vagy fordítva? Pontosan, meg kell őket regulázni. Megregulázás foganatosítása érdekében ütünk, rúgunk. És most kapaszkodjatok meg, mert a megfelelő kombinációkkal különleges kombókat hozhatunk elő, mint egy hivatalos verekedős játékban! Az ilyen kombókat a helyenként előforduló kérdőjeleknél tanulhatjuk meg, s ezek után felkerülnek repertoárunkba. Amiket tanultunk, mind megtekinthetjük egy külön menüben, aztán a háztetőkön, szabadon gyakorlatozva betanulhatjuk őket. Ezzel a rendszerrel nagymértékben növelték a játék szavatosságát és hangulatát egyaránt; minden elismerésem a fejlesztőké! Plusz pont, ezt iktatjuk. És akkor még nem is beszéltem arról, hogy az ellenfelek kiiktatásában nagy segítségünkre lehet egy jól irányzott pókháló, pár méteres ugrás, falról való lesből-támadás.

És most akkor sorolom a hibákat. Mert ugyan bármennyire el vagyok ragadtatva -és szédülve- a hálóhintától, a feketeleves nem maradhat el. Mondhatnám, ez a mai piacon már szinte elengedhetetlen, és csak pár nagyobb durranás engedheti meg magának hogy hiba nélkül jöjjön ki a kereskedelembe. Kezdem azzal, ami nekem nagyon bántotta érzékeny lelkivilágomat: bár végtelennek tűnik a messzeség, ahová elérhetünk, nem az. Hintázunk vígan, de teszem azt: Manhattan körzetéből bajos lenne elcsámborognunk, az egész játéktér pár órás aktív lengedezés után érezhetően kocka. Ez pedig frusztrálja az olyanokat, mint én, és arra készteti őket, hogy mégis újra megpróbálják a lehetetlent: kiszabadulni a kocka-szabadságból. Persze minden szépen le van kódolva; hálószövőnk egyszerűen tesz egy száznyolcvan fokost, és visszaleng. Vigyázni kell arra is, hogy ne ereszkedjünk túlságosan mélyre (a függőleges jelzőcsík mutatja ugyebár), mert akkor -láss csodát:- spiderman lezuhan. Az ám, de én úgy emlékszem, a képregény lapjain pókember barátunk elég gyakran ücsörgött száguldó masinák tetején, itt viszont el sem jutunk odáig. Felfelé értelemszerűen ugyancsak korlátozottak lehetőségeink, égbe pókember csak pályafutása végén száll... Mondom pályafutása végén, pedig a zuhanás után visszakerülünk egy előző háztetőre, amolyan arcade-stílus szerint. Fura. Mint ahogy az is, miért lógunk a semmiben a hálóhinták alkalmával. Pókember kiveti a hálót, az megtapad pár felhőben, és hoppsza', már lendül is. Mondom én, mert csak kukacoskodni bírok. Van még egy bug: néhány épületen nem lehet bármerre mászni, mert beragadunk. Csak fel-le, de oldalra nem, mert valószínűleg pókembernek is, mint minden férfinak, csőlátása van. A motor egyébiránt ismerős lehet a korábbi spiderman-ek ismerőinek, ugyanis az alapok jórészt maradtak.

A nehézséggel semmi gond nincsen; fokozatosan kapjuk az arcunkba a gonosztevőket. Először csak ritkásan, később egyre gyakrabban kell kamatoztatnunk harcbéli tudásunkat. Ámbár, ha jól odafigyelek erre, az ellenfeleink nem tesznek túlzott intelligenciáról tanúbizonyságot, amolyan közeledő, néha-ütő bábuk. Letagadhatatlan, az AI-n lenne még mit fejleszteni.

Nem szóltam a pályák két csoportra oszthatóságáról még, legfőbb ideje tehát. A külső szakaszok mellett bizony elég sokszor kell épületben ficánkolnunk, ami ha lehet, még unalmasabb foglalatosság, mint a keresd-meg-a-bűnözőt játék.

A zenék jók, jók, de sajnos nem az én fülemnek készültek, ráadásul némelyik zaj kritikán alul áll.

Összegezvén az eddig taglaltakat: egyáltalán nem rossz játék a Spider-Man: Movie, csak éppegy idő után kicsit unalmasnak tűnt hajkurászni a gazfickókat, meg állítgatni folyton a kamerát. Aki pedig nem azért játssza a programot, mert a pókember szerepel benne, az hamar elteszi majd valamely fiók valamely zugába. Nah, menjetek aludni, én még hintázok egy cseppet.

dracoo--[dizzy]

www.3do.com

Activision / Treyarch
PIII 500, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	6

✓ - libegünk, hintázunk, pókemberek mi vagyunk

✗ - irányítási malőrök és egyéb kapcsolódó állatfajták

85



2002 FIFA WORLD CUP
KOREA JAPAN


SPIDER-MA
THE MOVIE GA


AN™
AME



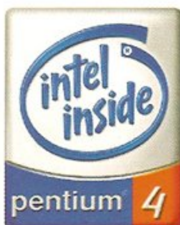

EA
SPORTS

TAVASZI ÁRESŐ!

ZENITH

FANTASZTIKUS AJÁNLAT!

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845BG alaplap, DDR-RAM támogatás
- 6 PCI, 1 CNR, 1 AGP, 4 USB
- Ultra DMA100
- AGP 4x, Socket 478
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük. A 64MB-os GeForce4 VGA kártya, DVD meghajtóval és a 40GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel.

- Intel Pentium4 1600MHz / 256kB cache
- GeForce2 MX200 32MB
- 40GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- 128MB DDR RAM

129.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR +TV OUT
- 60GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM

179.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- GeForce2 MX200 32MB VGA
- AGP 4x
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.



- Intel Celeron 1000MHz
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó

89.900 Ft

- Intel Celeron 1300MHz / 256kB cache
- 40GB merevlemez
- 16x DVD meghajtó

99.900 Ft

BASE

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP MONITORRAL!

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és az opcionális Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.



A kép csak illusztráció

- 15" NIC SVGA monitor
- Intel Celeron processzor 500MHz
- 64MB SDRAM
- 20GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- Trident videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

79.999 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

SIMON THE SORCEROR 3D

Guybrush Threepwood emlékezetesebb ko(ó)rtársainak egyike újra eljött közénk. A kézzel rajzolt kalandjátékok ezen illusztris képviselőjének elsődleges alkotóelemei azonban immár nem a pixelek - hanem a poligonok. Naaagy, ééééles, riasztó poligonok.

„Szájmontavarázslót" minden további nélkül besorolhatjuk a számítógépes platformokon fogant kalandjáték-hősök legidiótább-jai közé. Az Adventure Soft fejlesztésében s gondozásában megjelent, évekkel ezelőtti Simon epizódokat még a Monkey Island féle kényelem s kivitel jellemezte. Meglehet, ma már elcsépeltnek tűnhet feleleveníteni a point 'n click hagyományokat, ám ezen klasszikus szisztéma tükrében fogant játékok kínálata napjainkban csaknem a nullával egyenlő – ezért mégis így teszünk. Csupán azért hogy pontosan láthassuk mivé, kivé lett a mi Simonunk.

A point 'n click alapú kalandok során kézzel rajzolt, esetenként előre renderelt – lásd legutóbbi Monkey Island, Grim Fandango – helyszíneken klikkelgetünk a játékvilágba, próbálván karakterünket mielőbbi hathatós interakcióra bírni. A kezdetekkor, sőt évek hosszú során át még temérdek ikon segítségével szabályozhattuk karakterünk cselekedeteit, elég a C64-en bemutatkozó Maniac Mansionre, avagy a már PC-n futó Larry-kre gondolnunk. Az első, előremutató kényelmi megoldásokkal is fűszerezett darab a már említett Grim Fandango volt, mely során az egér teljesen – nos – kiiktatódott. Ha valamivel valamit ügyködni lehetett, úgy Many Calavera célzatos fej-odafordítása láttán már célszerű volt gyanakvó álláspontra helyezkednünk, míg a játékvilág s karakterünk közötti kapcsolatok interaktív mivolta már vizuális szinten is érzékelhetővé vált. Tudták ezt az Adventure Soft alkotói is, akik minden kétséget kizáróan éjt-nappallá téve nyomatták/járatták a Grim Fandangót. Megjegyzés: a Fandango egy spanyol tánc, így jön ki a mű címe, sacc: Rettentő Fandangó, ami –megintcsak sacc – annyit tesz, mint: Rémisztő Palotás. Ezt csak tudom, azt táncoltam a szalagavatómon. Bár már nem tudom, igaz volt, megtörtént-e egyáltalán.

Akárhogy is, a kalandjátékoknak sem válhat kárára, ha időről-időre kísérletet tesznek a megújhodásra. S míg bizonyos újkeletű, remekművek jónak látják a már számtalanszor bevált point 'n click hagyományok alkalmazását, – Én Tisztelem Önt, Mr. Goodmate – addig más fejlesztők igyekeznek páros lábbal tiporni, avagy megcsavarni a kaland-koncepciókat. Ez csak az én véleményem, de továbbra is csúcsizzónak találom pl. a Cryo féle panoráma-textúra-edvencsör-motort – s hogy a műfaj megújítását szorgalmazó fejlesztők hogyan, miként is képzelik a kalandjáték lehetséges fogalmát 2002-ben, arra a Simon the Sorcerer 3D – e hónap legjobb példája. S hogy jó-e a játék? Nehéz elhinni – nézzék!

A Világ Legélesebb Kalandja

„Mi? He?! Hú! Huhhhú!" – mondá a jóérzésű játékos, midőn először van szerencséje működés közben bevizsgálni az Adventure Soft legújabb termékének grafikus színvonalát. Elképesztő, de igaz – a kor elvárásainak dacára, az alkotóknak bizony bizodalma s bátorsága volt olyan grafikus motorral jelentkezni, mely előtt nem ismeretes az immár rengeteg éve teljesen alapvető mértani primitív, a cilinder – avagy henger – fogalma. Ennek következtében itt mindennek olyan, de olyan éle van hogy az embernek kedve támadna sírva fakadni, de legalábbis mielőbb a tájmodell, avagy a karakterek segítségére sietni. „Ne félj te kis szegény tehén, jajjaj, mindjárt gyártok neked normális lábacskákat hasábok helyett, jajjaj!" Ugyanez áll minden, mondom: minden karakterre. Elrettentésképpen screenshot formájában közlöm a Főgonosz segédjének kéz-szerkezetét. Ez már valami, mi? Egy szabvány, mindennemű módosításoktól mentes kockára húzták a hevenyészett kéz-textúrát, s a jelek szerint még büszkék is a minősíthetetlen végeredményre. Máskülönben a segéd miért is dörzsölgetné egymásnak kockáit minden egyes kimondott szó közben? Ha lett volna némi figyelmesség, jóakarat az alkotókban, úgy „összekulcsolhatta" volna a kockákat háta... akarom mondani, hátlapja mögött. A helyzeten javít valamicskét, hogy nevetségesen szegényes mértani kidolgozottságuk ellenére is, minden egyes karakter egyéni arculattal s jegyekkel bír. A szinkronhangok pedig hibátlanok, úgyhogy az ember csak-csak hajlik rá hogy elhiggye, Simonnak s üzletfeleinek ezúttal is akad majd érdemi mondanivalója.

– Te is Fiam, Simon?!

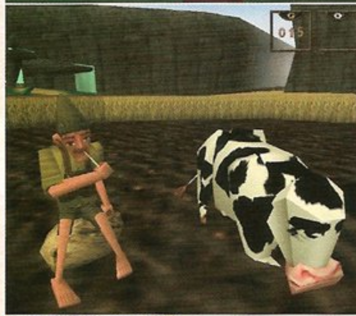
A Simon the Sorcerer 3D olyannyira 3D, hogy 3D-ébb – milyen szép szó ez – már nem is lehetne. Probléma



▲ *... és duplafokhagymával!*











azonban, hogy a mű által alkalmazott s manipulált tájmodell puritánsága, mérhetetlen primitívsége a mai piac követelményeinek ismeretében komolyan már semmiképpen sem vehető, sőt fényévekre esik azon minőségi kvalitásoktól, melyeket például a Gothic, avagy a lényegesen „lightosabb" kidolgozottságú M- Alien Paranoia vallhatnak sajátjaiknak. Megáll az ész, és nem is mozdul többé – a búzamezők irdatlan méretű, polírozott téglatestek. Határlapjaikra más textúraszerkezetet ragasztottak, akár a 94-ben megjelent Rally programokban. A fák koronája kúp, míg az őket szomorító barackok tetraéder alakban szignózzák sanyarú Sorsukat. Nem értem meg. Komolyan mondom, nem értem meg. Az egyetlen hozadék mely enyhíti a grafika színvonaltalanságának súlyosságát, hogy a motor 215612563216-al hasít. Legalábbis ennyit sikerült mérnem. Erős a gyanúm hogy az alkotók a játékvilág interaktivitását óhajtották volt fokozni a monumentális 3D tájmodell alkalmazásával, ám a végeredmény rémisztően silánnyá lett. Mert nézzük csak: szaladok öt kilométert a zöld plecsnivel büntetett, öt kilométeres poligondarabon, aztán egy óriási mezőn meglelek egy karaktert, akivel lehet beszélgetni. Ha úgy tetszik, a point 'n click alapú játékok érdemi történéseinek helyet adó képernyők, hátterek közé most óriási távolságokat iktattak be, mely távolságok megtétele során semmi, de semmiféle történéssel nem számolhatunk. Ilyen borzasztóan unalmas, pleff 3D tájmodellhez aligha lehetett még szerencsénk. Érezhették az alkotók is, hogy e sivár vidék kényszerű bebarangolása nem mindenkinek lesz egyértelmű bejövés – így adott a teleportálás lehetősége, lévén minden egyes helyszín mellé dukál a londoni telefonfülke. Csak bemegyünk, kijelöljük a célpontot, és huss. Ott vagyunk ahol lenni óhajtunk, illetve tudunk. A könnyfakasztóan kopár táj bebarangolása így áldásos módon nem kötelező, s mint az már kiderülhetett, nem is kifejezetten ajánlott.

Simonkérés

Ez csak az érem egyik, ám méltatlanul Sötét Oldala. Az érem másik oldalán ugyanis Simonhoz méltó forgatókönyv s történet, rendkívül jópofa karakterek, illetve minőségi humor találhatóak. Hiába is a szégyenletes grafika, melyet maximum elfogadnunk, ám megszeretnünk aligha sikerülhet, a Simon the Sorcerer 3D eszmei tartalmát ennek ellenére is kellően erősnek érzem ahhoz, hogy megérje végigjátszanunk. Mármint a Simon the Sorcerer 3D-t. Kezelés tekintetében némi Grim Fandango hatás is befigyel, nevezetesen: karakterünk fejforgatása itt is az interakcióképes tárgyakra koncentrálódik, sőt az inventory szisztéma is nagyfokú hasonlóságukat mutat az említett Lucasarts klasszikusban látott modellel. Ja, ha valaki tudja, hogy lehet eltüntetni Simon kezéből a nála lévő tárgyat, írjon már a Csevibe – berakom. Jó? Jó. Megjegyzendő, egyúttal üdítő kezdeményezés hogy a mű sok esetben igyekszik kihasználni az immár három dimenzióban ábrázolt játékvilág lehetőségeit – így Simon képes sétálni, futni valamint rohanni, sőt kúszik is, ha kell. Ilyenkor a nézet FPS szemszögbe vált. A kamera sajna nem minden esetben helyezkedik oda ahol nekünk igazán jó lenne, ilyenkor érdemes TAB-ot nyomni, aktiválandó a bármikor meghívható, ám immobil FPS perspektívát. Nos, hogy rohanás, kúszás. Mindezek onnantól érdekesek, mikor e lehetőségek s tulajdonságok nélkül sansztalanok lennénk megoldani bizonyos problémákat: jó példa, mikor Indiana Jones módra egy hatalmas kőszikla ered utánunk. Spoiler: el kell előle rohanni. Így elmondható hogy Simon legújabb kalandjai során az ügyességi, akciójátékok szebb hagyományai is ránk-ránk köszönnek majd, ami nem rossz. Ahogy ez az egész játék nem rossz. Hasonló ahhoz a csokihoz, melynek neve most nem jut eszembe – ronda, és finom. Így Simon s adventure rajongóknak bátran ajánlható, ám akik ma már nem képesek tolerálni a minősíthetetlen grafikát – mert ez bizony valami olyasmi – jobb, ha ablakban futtatják a terméket. Úgy legalább olyan, mintha Gameboyoznának. PC-n Gameboy-ozni pedig, komoly sikknek számít.

by GyZ

www.simon3d.com

Adventure Soft
PII 300, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	3
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	8
ZENE-HANG	8

✓ - erős sztori és humor
✗ - ronda tájmodell

70

SIMS ON HOLYDAY

Kedvenceink ezúttal szabadságra mennek. Tartsunk velük és élvezzük a jól megérdemelt pihenés örömeit... vagy nehézségeit?

Ahogy közeledik a nyár, a postaládák hirtelen megtelnek kertészeti áruházak prospektusaival, az autószalonok üvegfalain ingyenes légkondival csábítják a vásárlókat, a lányok szoknyája pedig zsugorodásnak indul. S hogy a közelgő forró nyári napokra is biztosítsák a számítógéprajongók elfoglaltságát, megalkották a nagysikerű The Sims sorozat újabb kiegészítőjét, az on Holiday-t. Ebben a részben mindenki elviheti kedvenc virtuális családját egy vidám hangulatú nyaralásra illetve telelésre, igény, illetve pénztárcavastasgság szerint. Az irányításon nem válltoztattak sokat, így aki már megismerkedett a The Sims-el, annnak az on Holiday-el sem lesznek problémái.

Miután ezzel megvolnánk, ki kell választani, hol szeretnénk virtuális nyaralásunkat eltölteni. Három lehetőségünk van, mehetünk síparadicsomba, kempingezni, illetve a tengerpartra. Ezek e helyszínek minden esetben egy Vacation Island nevű szigeten kapnak helyet és szabad átjárás van közöttük, tehát ha megunuk a napsütötte homokdűnéket, mindenféle komplikáció nélkül elugorhatunk táborozni egy kicsit. Természetesen mindegyik terepnek megvannak a rá jellemző tereptárgyai, illetve cselekvései. Míg a havas lejtőkön snowboardozással, illetve hógolyózással múlathatjuk az időt, addig a bícsen napozás és frissítő fürdőzés vár ránk. A pihenés úgy indul, hogy telefonon megrendeljük a szállítójárművet, amely a megfelelő helyre szállítja a famíliát. Ez a meglehetősen egyszerűnek tűnő feladat azonban rejt magában kihívásokat, ugyanis a Holiday-ben csak az egész család utazhat el nyaralni, nincs lehetősége Sim-papának, hogy a békés otthont hátrahagyva elugorjon a riviérára bámulni a fürdőruhás lányokat. A teljes család irányítása pedig meglehetősen macerás. A Free Will-t érdemes azonnal kikapcsolni, különben egy idő után úgy fogjuk magunkat érezni, mint egy osztályfőnök, aki tehetetlenül próbálja megfékezni bölénycsordára emlékeztető csoportját. Jó pont, hogy számos új mozgást alkottak számunkra, láthatjuk a simeket kézenállni, illetve kő-papír-ollót játszani. Azonban még mindig nem oldották meg azt a problémát, amit én személy szerint már az eredeti játékban is zavarónak éreztem, nevezetesen, hogy a gyerekek úgy viselkednek, mintha miniatűr felnőttek lennének, ezen kívül abszolút nincsenek kötődéseik például a szüleik iránt, pedig ezt az egyet igazán nem lenne nehéz megoldani. Az már csak hab lenne a virtuális tortán, ha esetleg azt is megérnénk, hogy a Sim-gyerekekből Sim-tinik, majd esetleg Sim-felnőttek válnának, számtalan lehetőséget teremtve ezzel a játékosok számára (érettségi, szalagavató, egyetem, első randi, és még sorolhatnám). Azért tapasztalható fejlődés, itt már nagyobb az összetartás a családtagok között, – noha a gyerekek még mindig meglehetősen önjáróak – akik akár együtt építhetnek hóembert, s az eredmény egy meghitt pillanat, amelyre örökre emlékezni fognak.

Cápa a fürdőszobában

A mindenkori helyszínen rendelkezésünkre áll egy úgynevezett Cruise Director nevű emberke, akit kívánságainkkal, kérdéseinkkel zaklathatunk. Ezzel el is érkeztünk a The Sims on Holiday egyik leggyengébb pontjához. Ez pedig a meglehetősen butácska mesterséges intelligencia. Azt még csak lenyelné az ember, hogy a Cruise Director, illetve a takarítószemélyzet minden pályán automatikusan megjelenik – ez például egy kézzel szerkesztett „lakatlan sziget"-en meglehetősen zavaró – az azonban már kevésbé megbocsátható, hogy a tapintat teljes mértékben hiányzik belőlük. A Cruise Director nem átallott berontani a fürdőszobámba az éjszaka közepén, miközben Sim-apuka éppen a porcelán fotelben üldögélt, Sim-anyuka pedig habtestét tisztította a zuhanyban. Ezek az apró, ám annál idegesítő incidensek sajnos teljesen derékba tudják törni a játék illúzióját. Szintén hibának róható fel, hogy bár számtalan egyéb nem játékos karakterrel találkozhatunk a nyaralásunk során – a szállodák személyzete,





a hot-dog árusok az utcákon, stb – nem lehet velük „interaktolni" az éppen aktuális cselekvéssorozaton kívül. Nem lehet például kellemesen eldiskurálni a szimpatikus fiatalemberrel, amíg megfő a hot-dogba szánt virsli, pedig az ilyen apróságok igen sokat lendíthetnének a vakáció hangulatán. Sajnos a játék továbbra is az immár több mint két éves The Sims alapprogram grafikai motorját használja, amely viszont már kezd kicsit kiöregedni, ezért könnyen előfordulhat, hogy akadozni kezd az animáció amikor egyszerre sok emberkét kell mozgatni a képernyőn. Ez pedig gyakran előfordulhat, ugyanis az üdülőhelyeken barátságokat is köthetnek a többi nyaraló családdal. Rossz pont azonban, hogy a készítők nem óhajtottak túl sokat gondolkodni ezeken a neveken, így a világirodalom nagyjairól nevezték el a játékban véletlenszerűen feltűnő családokat. Lássuk be, hogy meglehetősen hülyén érzi magát az ember, amikor a parti sétányon Bob Camus és Norman Twain társaságában múlatja az időt. Az igazat megvallva, a The Sims on Holiday nem más, mint az előző kiegészítő lemez, a Hot Date folytatása, annak összes pozitívumával és negatívumával együtt. Jók a jelmezes kabalafigurák, amelyek jetinek, illetve cápának öltözve járják a terepet és szórakoztatják a nagyérdeműt – sajnos gyerekszobájuk nekik sem volt ezért ők is szívfájdalom nélkül törik ránk a szobaajtót bármilyen helyzetben is legyünk éppen.

Aknakereső Sim-ek

Ahogyan az előd, a Hot Date a szociális készségek fejlesztését volt hivatott elősegíteni, úgy az on Holiday Simjeink komfortérzetét kívánja emelni. Bár számos magas labdát a levegőben hagytak a programozók – nem lehet például romantikus séta keretében kagylókat gyűjteni a tengerparton, illetve síelni a hegyen – gondoskodtak arról, hogy virtuális emberkéink ne száradjanak el az unalomtól. A különböző szórakozási lehetőségek esetében, amennyiben jó eredményt érünk el, egy-egy tikettet kapunk, amelyet a nyaralás végén a szuvenírboltban válthatunk be valami helyi jellegzetességre, amely később otthonunk dísze lehet. A síparadicsomban az ilyen ajándéktárgyakat bérelt fémkereső segítségével lelhetjük meg, a kempingben pedig horgászás közben akad a horgunkra valami értékes. Ezek a tárgyak később rendes Sim-lakásunkban felkerülnek a kandallópárkányra, vagy egy polcra, és bármikor megállhatunk előtte visszaemlékezni, hogy milyen kellemes is volt a jól megérdemelt pihenés. Nyaralásunk ideje bármeddig elhúzódhat, ez otthoni munkánkat nem érinti, azonban érdemes az otthon maradtaknak –szomszéd, haverok, stb.- képeslapot küldeni, különben eltávolodhatnak tőlünk.

Ami igazán élvezetessé teszi az on Holiday-t, azok az új mozgások, amelyek a szabadidős elfoglaltságokat kísérik. A Simek letérdelnek a hóember köré, hogy meggyúrják az új „alkatrészt", felrepülnek a levegőbe snowboardozás közben és bizony-bizony néha csúfosan pofára esnek –szó szerint – bele a hóba, illetve felugranak strandröplabdázás közben, amely talán az egyik legélvezetesebb új elfoglaltság, amelyet sokan játszhatnak egyszerre. Felvetődik azonban a kérdés, hogy miért vannak a pici virtuális emberkéknek meghatározott fizikai adottságai, hogyha azoknak semmi gyakorlati szerepük nincs. A darts játéknál például teljesen mindegy, hogy ki mennyire ügyes, a gép többé-kevésbé véletlenszerűen bonyolítja a mérkőzéseket. Ilyen téren a Maxis-os srácok tanulhatnának egy keveset a szerepjátékok világából, és megoldhatnák, hogy a karakterek adottságaiknak megfelelően viselkedjenek, illetve, hogy megfelelő idejű gyakorlás esetén fejleszthessék képességeiket. További új mozgásokat mutatnak be a már feljebb említett kabalafigurák, amelyeknek egyedüli funkciója, hogy szórakoztassák a nagyérdemű nyaralóközönséget. Véletlenszerűen megölelgetik a karaktereket, illetve gyors táncszámokat mutatnak be nekik. Kihagyott ötletnek érzem a turistáskodás egyik alapelemének, a fényképezésnek a hiányát, amelynek eredményét később a Simek a House Party kiegészítőcsomag segítségével rendezett házibulin mutogathatnák ismerőseiknek, barátaiknak, mint ahogy teszik azt a Vacation Island-en begyűjtött emléktárgyak segítségével.

Mindezen hiányosságok ellenére a The Sims on Holiday egy kiváló kiegészítő lett az eredeti játékhoz, annak az összes előnyével és hátrányával együtt. Továbbra is lassú a kameramozgás, és Simjeink koordinációjával is akadnak még problémák – hajlamosak beragadni sarkokba és a „két pont között a legrövidebb út az egyenes" elmélettel is meggyűlik néha a bajuk – de ha valaki élvezte az eredetit, hosszú-hosszú napokat, heteket fog eltölteni azzal, hogy végigpróbálja az összes szórakozási lehetőséget, amelyeket az üdülőparadicsom kínál. Számtalan új tereptárggyal és cselekvéssel bővültek a lehetőségeink, a készítők még egy új viselet ruhát is terveztek a téli terepre, ahol az emberek nem érzik túl jól magukat, ha egy csöppnyi bikiniben kizavarjuk őket a farkasordító hidegbe. A legélvezetesebb azonban a kiegészítő program és az alapjáték közötti átjárás lehetősége, a szuvenírtárgyak gyűjtése, illetve a képeslapküldés az otthon maradt barátoknak. A nyári szezon tuti befutója lehet a The Sims on Holiday és így még talán azok is lehetőséget kapnak egy kis nyaralásra, akik munkájukból vagy más egyéb okból kifolyólag nem utazhatnak el. Az EA programjával ők is kikapcsolódhatnak egy kicsit a tengerparton, még ha csak virtuálisan is.

Dawe









www.ea.com

Electronic Arts
PII 300, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	6
JÁTSZHATÓSÁG	7
SZAVATOSSÁG	6
ZENE-HANG	6

✓ - szép grafika
- sok tereptárgy
- az elődöknél megszokott logikus irányítás

✗ - sok mozgás esetén belassul
- buta AI

75

SOLARIS 1.0.4.

„Unod, hogy mostanában minden RPG áttekinthetetlenül komplikált? Eleged van abból, hogy manapság már az összes FPS szaggat a gépeden? Vagy csak egyszerűen jó lenne megint egy kicsit a jó öreg C-64-el játszani? Akkor ne lapozz tovább!"

Érdekes tendenciák tapasztalhatók manapság a játékfejlesztés terén. Láthatólag futószalagon készülnek a bonyolultabbnál bonyolultabb on/offline szerepjátékok, az egyre realisztikusabb grafikájú, és egyre összetettebb irányítást igénylő sportprogramok, mintha a lényeg, a játékélmény a valószerűségen, vagy az átláthatatlanságon múlna. (Van, ami tényleg ezen áll vagy bukik, de azt hardverfogyasztásnak hívják, és nem játékélménynek)

Szerencsére vannak még hivatástudattal megáldott fejlesztők is a világon, akik nem taszajtanak minket a vég nélküli RAM és 3D kártya vásárlás poklába, hanem a legszélesebb körnek a legminimálisabb hardverfeltételekkel, „letisztult" játékokat írnak. Közéjük tartozik a GameActive csapata, akik egy 100%-ig old skulos proggival a Solaris 104-el lepték meg a shoot'em upok rajongóit.

A játéknál talán csak a története egyszerűbb. Valamikor a messzi jövőben a világűrt békésen kizsákmányoló és teleszemetelő emberiséget váratlanul egy ismeretlen faj rohanja le, akik vagy zöldek, vagy egyszerűen csak tanulmányozták az emberi civilizáció történelmét, és csírájában akarják elfojtani a bajt. Az emberiség sem rest, és lerázva az első meglepetés sokkját összeszedi haderőit, hogy a Solaris fedőnévre hallgató hadművelettel csapást mérjen az idegen világ szívére. E nagystílű hadigépezet apró fogaskerekeként, a 104-es számú ügynökként kapcsolódunk be az emberi történelem első ismert intergalaktikus háborújába. Az irodáik biztonságában tespedő tábornokokkal ellentétben nekünk a hadművelet végső, ám annál lényegesebb mozzanata jut osztályrészül. Feladatunk a tervezés tettbe fordítása, az agresszor titkos bázisának elérése, és a központi szerv kiiktatása, magyarán a konkrét gyakás.

Nemes küldetésünk első lépése harci járgányunk kiválasztása, ami valljuk be, meglepően interaktív fordulat, hiába no, retro stíl ide vagy oda, mégiscsak az idén készült a játék. Ráadásul mindjárt három lehetőséggel kápráztattak el a drága készítők, amelyek három szempont, a tűzerő, a páncélzat és a gyorsaság tekintetében különböznek egymástól, úgyhogy árnyaltság terén egy rossz szó nem érheti a ház elejét. A vadászgép nagy tűzerejű, közepesen tartós és mozgékony jármű, ideális az efféle műfajt most megismerők, tehát nagyjából a kilencvenes évek közepe táján születettek számára. A bombázó bivalyerős szerkezetének köszönhetően lassú, ámde igen tartós jószág, elsősorban azoknak a játékosoknak való, akik az ellen aprításában a legázolást is előszeretettel alkalmazzák. Aki a felderítő mellett dönt, az univerzum legfürgébb verdája mellett teszi le a voksát, amely elenyésző tűzerejének és harmatgyenge karosszériájának köszönhetően páratlan ügyes lavírozásokra és a magyar nyelv bizonyos, közmondásosan változatos szófordulatainak fennhangon idézésére ad kiváló lehetőséget.

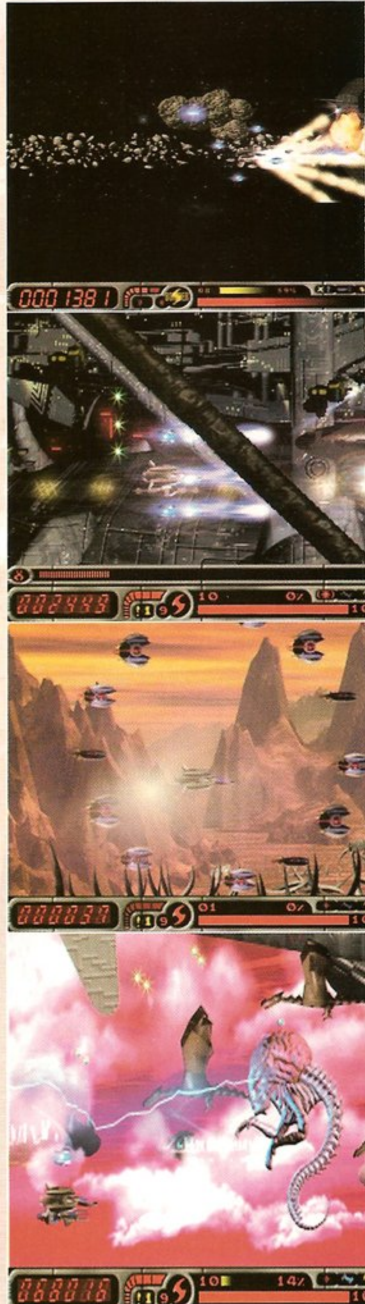
Miután túlestünk a sok fejtörést okozó döntésen, teljes gőzzel vethetjük bele magunkat a kétdimenziós pilótalét küzdelmes hétköznapjaiba. Még a zöldfülű űrutazók is pontosan tisztában vannak vele, hogy az univerzum bonyolult és ellenséges környezet, ahol a törvényeit semmibe vevőkre csúfos vég leselkedik, ezért alapvető fontosságú, hogy jól eszünkbe véssük a rendszer mozgatórugóit. Küldetésünk sikeres befejezéséhez az űrhajónkkal balról jobbra haladva a képernyőn két igen összetett szabálynak megfelelve kell viselkednünk: 1. Lőjünk ripityára mindent, ami él és mozog. 2. Kerüljünk el mindent, ami nem háttér.

E két alapelv felismerése után nyugodtan elbúcsúztathatjuk agykérgünket, a továbbiakban már nem lesz rá szükség. Pontosabban szólva nem rá lesz szükség, hanem kellően felpiszkált vérszomjra és villámgyors reflexekre, vagy ezek híján végtelenül sok türelemre, valamint mindkét esetben egy jó szemorvos ismerősre, aki majd megállapítja és elrendeli a játék végére elkerülhetetlenül kialakult dioptria korrekciót.

A Solaris 104 ugyanis nemhogy hozza a shoot'em upok alapvető követelményeit, hanem messzemenőkig túlteljesíti azokat. Csak úgy hemzseg az ellen az általában két-, de néhány pályán háromsebességű háttér előtt, így az első percekben már az is elég nagy feladat, hogy kiszúrjuk hajónkat a tömegből, nemhogy még le is lőjük valamelyiket. (A tömeg sokszor szó szerint értendő, mivel pl. az utolsó pályán gyakorlatilag utat kell vágnunk magunknak a teljes láthatárt betöltő ellenségben!) Egy idő után viszont már könnyű a dolgunk, mert járgányunk mindig ugyanúgy fest, ellenfeleink pedig ezerféle







GyZ másvéleménye

„Amióta vannak ezek a lövős játékok, azóta megfigyelhető hogy ezek a játékok elég lövősek." – foglalhatnánk össze a mindössze két dimenziót hasznosító, videojátékokkal egyidős nyomvonal alapjait. Remek dolog látni, hogy bizonyos fejlesztők ma is elég bátrak ahhoz, hogy kizárólag az ódon irányvonalak szintjén gondolkozzanak. Hiába is a háromdés Heli Heroes, valami hiányzik. Talán a cukormentes kóla? Talán a kókuszcsemege? (Martint remekül lehet ezekkel zsarolni.) Nem! A megoldást a pályában látom. Azok a nagyjó shoot'em upok, ahol a játékos mozgásterét eleve behatárolják a pálya kiterjedései. Ha lekoccolunk egy falat, végünk van. Így: !CSIBUMM! Ily módon a játékélmény máris érdekes, új ízekkel fűszereztetik – nem elég lőni, ám navigálni is célszerű. Élek a gyanúperrel hogy Balage ennek hiányában aludt el a Heli Heroes közben, mint ahogy azzal is, nem véletlenül kap elő az ember mindmáig olyan neveket mint a Scramble, avagy a Zaxxon...

formában mutatkoznak. Szimplán sodródó meteorittól kezdve a meghökkentően minimalista dizájnú, kamikazeként támadó gyűrűkön át a horror vonalat képviselő, nyálkás alienekig minden megtalálható, amit csak sci-fi írók fantáziája valaha is kiköpött magából. És persze mind a tizenegy szint végén ott kuksol a játéktermi előéletünkből ismerős főszörny, akik e műfaj kötelező szereplői. Érdekes módon, e monszták az utolsó néhányat kivéve nem jelentenek túl nagy ellenállást, mint ahogy kisebb méretű kollégáik is mindenféle taktikai megfontolás híján, egyszerűen a túlerőre apellálva igyekeznek nemlétbe taszítani.

Jóllehet túlerőben nincs is hiány, hiszen jobbára egyedül nézünk farkasszemet az emberiséget fenyegető rém ármádiájával. Azért mégsem vagyunk teljesen magunkra hagyatva, hiszen számos segítő kéz nyúl felénk, ha rendes, becsületes hazafi módjára aprítjuk az ellent. Ugyanis a kilőtt ellenségekért cserébe, ahogyan azt a játéktermi előéletünk során megszokhattuk, a ponton túl számos hasznos jutalom üti markunkat. (Jótett helyébe, ugyebár...)

A szokásos extra életek és egyéb hasznos holmik mellett a készítők a műfaj kereteiben változatosnak számító arzenállal leptek meg minket. Bármelyik gépet is választjuk az elején, összesen öt alapfegyver áll rendelkezésünkre, amelyek között az energiát egy nyalábban koncentrálótól kezdve a teljes képernyőt beterítőkig minden harcmodor képviselve van. Ehhez jön még a gépre jellemző speciális támadás, amely a segítő robotok felhasználásában és az úgynevezett pánikfegyver sajátosságában testesül meg.

Segítő robotjaink kis gömbök, amelyek lelőtt ellenségeink helyén lelhetők. Mindegyik űrhajó eltérő számú droidot gyűjthet be, amelyeket természetesen eltérő módon használ fel. Pánikfegyverünk az ellenség tömeges pusztulását, valamint a képernyőt bámuló haveri kör bámulatát hivatott kiváltani. A legerősebb változat nevéhez hűen a bombázóé, itt egy feltehetően nukleáris rakéta küldi az összes látóhatáron lebzselő gaz ellenséget az örök vadászmezőkre, míg a leglátványosabb a vadászgépnél aktiválható:a velünk egy kötelékben repülő bajtársak, belevaló dzsiádzsók módjára egyszerre csapnak le és tizedelik meg az előttünk kóválygó milíciát. A shoot'em upok íratlan szabályai szerint e csodafegyver persze limitált készletekben áll rendelkezésre, így célszerű tartalékolni, amíg csak lehet.

Természetesen még rengeteg egyéb cucc van a játékban, de felsorolásukhoz a hely is kevés lenne, másrészt nem áll szándékomban előre lelőni az összes poént. A lényeg, hogy a Solaris 104 megszerzésével egy szép grafikájú, vérbeli shoot'em up birtokosai lehetünk. A tagadhatatlan old skul hangulatot nagyszerűen oldják a modernebb igényeket megcélzó, a kerettörténetet elmesélő, átvezető videók. Külön kiemelendő, hogy e váltás nemcsak grafikai, hanem zenei szempontból is jelen van, ugyanis a játék során hallható, erősen a C-64 dallamvilágát idéző prüntyögés helyett az eksön művík alatt kellemes kis drum'n'bass kényezteti füleinket. Tulajdonképpen a műfajából eredő bárgyúságát kivéve nincs is igazi hibája, hacsak az nem, hogy túl gyorsan lejátszható, az amúgy meglehetősen kevés pálya igazi kihívást csakis a hard fokozaton jelent. Meg aztán nem lett volna rossz, ha a retro jegyében egy C-64 display jelent volna meg töltés közben, esetleg egy „?load error" felirat kíséretében...

Lestat

www.akaei.com

Akaei / Apollo Entertainment
PIII 300, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	8
JÁTSZHATÓSÁG	10
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	6

✓ - akciódús, cool hangulat
- szép grafika és pályaközti videók

✗ - gyenge nehézségi szint
- kevés pálya
- nem kell hozzá agy

80

THE ITALIAN JOB

Vannak játékok, amik a gyönyörű grafikájukkal hódítanak, és vannak, amik a nagybetűs Hangulattal. Nos, az Italian Job az utóbbiak közé tartozik.

Volt egyszer egy film - talán hallottatok róla talán nem, én legalábbis nem láttam – aminek a címe „Italian Job" volt. A műfaját tekintve egy gengszter komédia, ami a 70-es évek Olaszországában játszódik. Ennek a filmnek a története adta az ötletet a Pixelogic fejlesztő csapatának, hogy Playstationre kihozzanak belőle egy autóversenyes, üldözős, gengszteres játékot. Most pedig a PC tulajdonosok legnagyobb örömére elkészült az átirat.



The Movie

Az időpont 1969, a helyszín London. A jó ideje már az állam egyik londoni „szállodájában" vendégeskedő Charlie Crocker-t kiszabadítja a bandája, hogy együtt hajthassák végre az évtized egyik legnagyobb bulijának ígérkező rablást Torinóban –amire a megbízást Mr Bridger az alvilág egyik nagyfőnöke adta. Történik ugyanis, hogy a kínaiak aranyban fizetnek valamiért az olasz kormánynak, és az arany szállítmány – ami 4 millió dollárt ér– repülőn érkezik, és a város utcáin kell átszállítani a repülőtérről a bankig. A feladat tehát adott, a kivitelezéshez a szükséges pénzt megkapják Mr. Bridger-től, a banda pedig már amúgy is régóta várt valami jó kis bulira, így megkezdik hát a felkészülést és a csapat összeválogatását. A válogatás során persze felmérik mindenkinek a vezetési tudását, és ehhez a londoni csúcsforgalomban kell majd különféle feladatokat megoldani, például eljutni egyik helyről a másikra, kézbesíteni egy csomagot, lerázni a rendőröket, vagy egyszerűen csak követni az előttünk haladó autót. A banda végül is összeáll. Charlie Croker a bandavezér lesz a főnök, és az egyik sofőr, Lorna - Charlie barátnője, aki remekül vezet-lesz a másik sofőr, valamint Roger Beckerman – az olasz, akinek mindig minden először jut az eszébe - fogja vezetni a harmadik kocsit. Simon Peach professzor, a számítógépzseni dolga lesz majd a káoszt megteremteni az utakon, és „Camp" Freddie Mr. Bridger összekötője fogja közvetíteni az információkat a főnöke és Charlie között és vezetni a buszt. A felkészült csapat megérkezik hát Torinóba egy hippi-kocsinak álcázott kisbusszal. Első útjuk a városi közlekedést irányító komputer központhoz, majd a városházához vezet, de ott egyből összefutnak a maffiával, így a nyugodt városnézésnek ezzel lőttek is. Egy vérbeli angol gengszterbandának na nehogy már gondot okozzon néhány zsaru és az a pár maffiózó, így hát nekilátnak az „Italian Job"-nak. Először alaposan meg kell ismerniük a várost, a sikátorokat az átjáró házakat, majd megkeresni és kikapcsolni a városban a figyelő kamerákat, a balhé előtti éjszaka pedig, áramszünetet okozva, az irányító központba belopózni és átprogramozni a számítógépeket, hogy másnap tökéletes káosz legyen a városban az utakon. Persze ha mindez olyan egyszerű lenne, ugyanis közben hol a rendőrök, hol a maffia zaklatja fáradhatatlanul kis csapatunkat, és minden feladatra csupán néhány perc áll rendelkezésre. Rohanni egyik helyről a másikra, miközben üldöznek bennünket, a sok béna kocavezető meg alig döcög előttünk az úton, ráadásul sem az irányjelzőt, sem a tükröt nem ismerik, ha meg szemben megyünk velük, mintha nem is látnának, mert félrehúzódni eszük ágában sincs. A gyalogosok meg, ahelyett hogy félreugrálnának az utunkból - miközben a bevásárló utcában rodeózunk -, csak az öklüket rázzák, és méltatlankodva kiabálnak, hogy ugyan már menjünk máshová autózni, mert ők itt most sétálnak, és zavarjuk őket. Szóval kész téboly az élet és nehéz egy ilyen balhéra felkészülni a nyüzsgő Torinóban, de a meló az meló és azért amire az aranyszállítmány megérkezik minden kész, minden meg van szervezve, úgyhogy már csak el kell lopni, és meglógni vele fényes nappal, a maffia és a zsaruk orra előtt. Hogy mindez sikerül-e? Rajtatok is múlik, úgyhogy kormányt kézbe, lábakat a pedálra és hajrá.



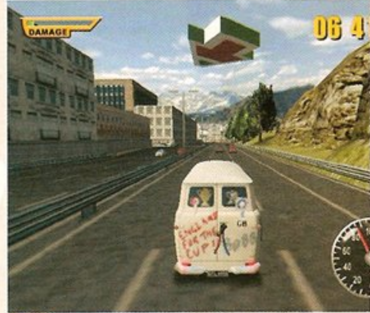
Egy kis ráadás

A játék alapját, maga a történet végigjátszása adja, ami 16 részre van osztva, így 8 pálya Londonban, ami a felkészülés és a csapat összeválogatása, 6 pálya Torinóban, ami az előkészület és maga a rablás, valamint 2 pálya az olasz Alpokban, ahol csupán annyi a feladat, hogy el kell hagyni Olaszországot. Ez így persze önmagában nem valami sok lenne, hiszen maga a történet két délután lazán végig játszható, de van még azért itt pár érdekesség. Az első a „Challenge" mód, ahol 10 különböző pályán kell mindenféle ugratós meg akrobatikus mutatványokkal fűszerezett vezetési stílust előadni. A második a „Destroyer" mód, itt 10 londoni és 10 torinói útvonalon elhelyezett bójákat kell követni, és minél többet elütni, a harmadik pedig a „Checkpoint" mód, ahol a nevéből adódóan ellenőrző kapukon kell áthaladni és itt is 10 londoni és 10 torinói pálya













van. Természetesen mindezt időre, mégpedig nem is akármennyire szűkre szabott másodpercek alatt. Ha mindez még nem lenne elég, be van építve egy szabad autózási lehetőség is, amelyben London és Torino utcáin lehet autózni, a játékban szereplő összes autóval, persze itt már nincs másodpercekre szabott feladat, viszont a város néhány elhagyatott pontjára tévedve előfordult velem, hogy mellém gurult egy másik autó és egyszerűen kihívott egy versenyre a környező háztömbök körül. Van a játékban persze többjátékos mód is, – Party Play – de ezt inkább úgy kell érteni, hogy ugyanazon a gépen egymás után többen cserélgetik a helyüket, és a végén a statisztika alapján lehet a győztesnek gratulálni. A többjátékos módban maximum 10 haver taszigálhatja egymást a monitor előtt, és a már említett – Challenge, Destroyer, Checkpoint – pályákon száguldozhattok, tetszés szerint összeválogatva a „Party" feladatait, ami így összesen akár 50 pálya is lehet.

Valamit valamiért

A játék rendkívül egyszerű felépítésű. Nincs semmi extra beállítási lehetőség, így az opcióknál csupán a felbontást, némi látványt javító opciót, és a zene valamint az effektek hangerejét lehet variálni, valamint kiválasztani, hogy billentyűvel, kormánnyal, vagy gamepaddal akarsz játszani. Az irányítás egy autós játéknak megfelelően szintén egyszerű, van ugye a kormányzás a négy kurzor gombbal, a kézifék, meg a duda. A kéziféket nem ajánlom senkinek, mert azonnal megpördül a kocsi, aminek következtében értékes másodpercek mennek veszendőbe, a dudának meg semmi hatása, mert mintha mindenki süket lenne a pályákon, úgyhogy az egyik kéz bőven elegendő a játékhoz. Az irányításnál csak a grafika az egyszerűbb. Nem azt mondom, hogy csúnya lenne, hiszen az a néhány típus, amivel találkozunk az utcákon - na és persze a saját autóink -, elég részletesen kidolgozottak. A felületeken tükröződik a környezet, a kerék kanyarban elfordul, a fékezés nyomot hagy az aszfalton, de a környezet helyenként bizony jó nagy lepedőnyi pixelekből áll, és mindkét városban ugyanaz a 2-3 féle gyalogos rohangál, és ugyanaz a néhány autótípus vánszorog az utcákon. Sajnos az egész játékot egyfajta nézőpontból, olyan hátulról-felülről nézetben kell végigjátszani, cserébe viszont a kameramozgás tényleg jól eltalált, attól eltekintve, hogy időnként – főleg a busszal – a saját járművünk takarja el azt, ami előttünk van az úton.
A zene nekem tetszett, olyan igazi gengszterfilmes hangulatot ad, és egyáltalán nem volt unalmas. A kocsik hangja nagyjából különböző, bár semmi közük az eredeti autók hangjához. Igaz, a londoni, meg a torinói zsaruk máshogy szirénáznak, meg a kerekek csikorognak, amikor megcsúsznak, na és persze van csörömpölés is, ha nekimegyünk valaminek, bár sajnos tök mindegy mivel ütközünk a hangja mindennek ugyanolyan. Viszont jó hír, hogy nem lehet büntetlenül nekimenni annak, ami az utunkban áll, ugyanis a kocsik sérülnek. Maga a kasztni nem túl látványosan, de azért gyűrődik, a motor sem megy tönkre soha, viszont amikor a sérülésmutató vészesen bepirosodik, akkor hamarosan kiesik az egyik kerék, amitől a kocsi irányíthatatlanná válik, és ilyenkor jobb újra kezdeni. Igen, újra kezdeni, mert menteni ebben a játékban nem lehet, annak ellenére, hogy vannak pályák, amik több részfeladatból állnak, úgyhogy néha a hajam téptem, mikor a cél előtt pár méterrel vagy a kocsi esett szét, vagy a zsaruk kaptak el, vagy éppen az „Out of Time" felirat mosolygott rám édesen a képernyő közepén, és kezdhettem elölről az egész pályát.
Mérlegre téve minden jó és rossz tulajdonságot, csak ajánlani tudom mindenkinek, aki szereti az autós játékokat, és az izgalmakat. Sokkal több van ebben a játékban, mint egy egyszerű autóverseny, hiszen nem csak győzni kell, hanem célja van a győzelemnek, és az egésznek valóban olyan a hangulata, mintha egy filmbe csöppentünk volna.

Clemi

www.sci.co.uk
SCi / Pixel Logic
PII 300, 64 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	7
JÁTSZHATÓSÁG	9
SZAVATOSSÁG	7
ZENE-HANG	8

✓ - igazi „Olsen bandája„ hangulata van
- sok és változatos pálya

✗ - nem lehet menteni
- minden másodperc számít

78

2002 FIFA WORLD CUP

Megint egy foci VB ! Szerencsére ismét eltelt négy év és a nagyvilág újra egy világbajnokságra készül, így a magunkfajta focirajongók is kezdhetnek bezsebelni pattogatott kukoricából és állhatunk neki a mérkőzések közös végignézésének szervezéséhez.

Valahogy ugyanitt tart a játékos társadalom is, hiszen kint van a legújabb Fifa, és ezzel ismét izzanak majd a fórumok, melegszenek a szerverek, pláne a valós világbajnokság alatt, hiszen az ember szívesebben játszik egy fociprogrammal azokban a napokban, amikor a nagyvilág is az analóg focistákat nézi a televíziók millióin. Ám ebben a hónapban mint tesztelőnek elég nehéz dolgom van, mert ha előszóként össze kéne foglalnom a lényegét eme két oldalnak, sajnos a negatívumok diadalát kell nektek előre jeleznem, pedig nálam jobban aligha várta bárki is ez a programot.

Tulajdonképpen még azt is mondhatnám, hogy a játék nem lenne rossz, vagy gyenge, de annak a fényében, hogy már jó 10 év tel el az első Fifa megjelenése óta, és a világ (ahogy minden játék) fejlődik, nem látok túl sok előrelépést a programban, még akkor sem, ha nyilvánvalóan le lett cserélve minden, és kizárólag a legfontosabb sémát tartották meg a készítők.

Maga a játék hangulata igencsak emelkedettre sikerült, sőt nyugodtan mondhatom, hogy néhol túlhúzták a dolgokat, átcsap az egész monumentalitása egy enyhén nevetséges tartományba, de ezt igazából a mérkőzés résznél fogom majd igazán kifejteni.

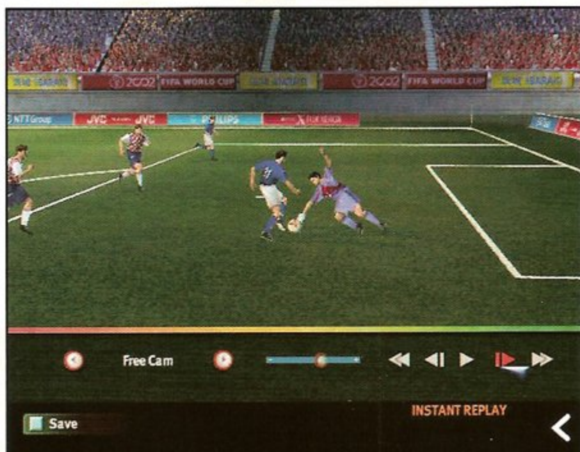
Mióta George Lucas első alkalommal kitalálta, hogy egy szimfonikus zenekar is alkalmas egy videóklipre és megalkotta a Duel of the fates c. felvételt a Baljós Árnyakhoz, rengetegen választották ezt a sémát a felvezető képsorokhoz, így már meg sem lepődtem, amikor végignéztem a Fifa World Cup első 3 percét.

Mintha egy film hanganyagának a felvételét látnánk, ami nem feltétlenül rossz, sőt kifejezetten tetszik, ahogy a játékosok meze és személyisége folyamatosan változik a programban. A menürendszer nem javult, de nem is romlott a játékban, mindent beállíthatunk és természetesen leginkább azok a csapatok választhatóak, melyek sikeresen kvalifikálták magukat a világbajnokságra.

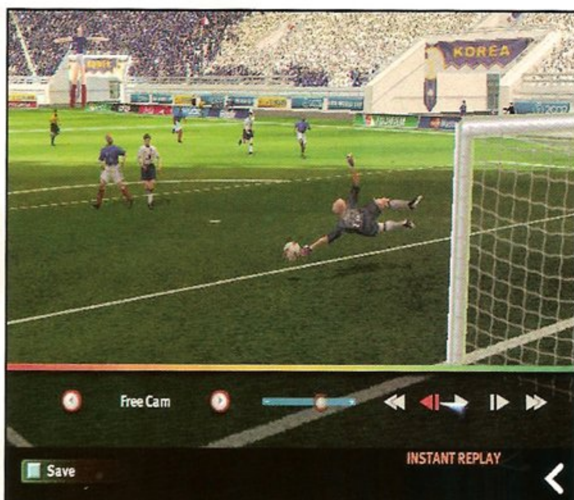
A nehézségi fokozatok nem nagyon változtak, alapvetően még mindig három fő beállítás van, viszont a különbség mértéke elég irreálisra sikerült.

A legkönnyebb fokozaton szinte céltalanul rohangálnak az ellenfe-



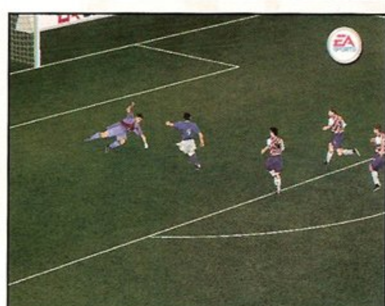












lek, és mindenkit könnyűszerrel megverhetünk. Itt szeretnék felháborodásomnak hangot adni, abból adódóan, hogy a program komolytalan módon engedi a középkezdés után azonnal rálőtt labdát betalálni a hálóba rengeteg alkalommal! Erre azért odafigyelhettek volna a kedves kollégák!

Ha egy lépéssel feljebb állítjuk a mércét, előtérbe kerül a játékosok mesterséges intelligenciája, így sokkal előrelátóbbak lesznek, nem beszélve a pontosságukról. Míg a legkönnyebb fokozaton szinte képtelenek értékelhető passzokat adni, megnehezítve a saját dolgunkat, azt fogjuk tapasztalni, hogy halálpontosan adogatják a labdákat akár a pálya egyik végéből a másikba.

Ha valaki elmerészkedik a legnehezebb fokozatig, ott pedig egy kisebb csodát igényel úgy gólt lőni, hogy egyedül vezethessük rá a labdát a kapura. Itt már minden becsúszás és szerelés sikerül a gépnek, szemben a mi próbálkozásainkkal, melyek az esetek 75 százalékában alapból sikertelenségre vannak kárhoztatva. A sebesség és a bírók beállítása a szokásos maradt, nincs is értelme komolyabban foglakozni vele.

Maga a játszhatóság értékelése előtt kicsit beszéljünk a hangulatról, pontosabban az atmoszféráról, amit a program teremt a stadionokban. Ez a rész teljesen rendben lenne, ha nem megint azt a szerencsétlen John Watsont kéne hallgatnunk a játék alatt végig.

Nem tudom, hogy milyen kizárólagos szerződése van a méltán elismert sportriporternek az Electronic Arts-al, de eljön lassan az idő, amikor már fejből tudjuk mondani a legmegszokottabb mondatait. A játéktesztem első napjaiban elővettem a régi, porosodó Playstation konzolomat és beraktam a Fifa 99-et pusztán kíváncsiságból, hogy össze tudjam hasonlítani a kommentár megnyilvánulásait ezzel a játékkal, és megdöbbentő módon azt tapasztaltam, hogy 10 mondatból 7-et már 5 éve is nagy előszeretettel ismételgetett a figura.

Biztos neki is rohadtul elege van ezekből, amikor évről évre újra fel kell mondani 150 kísérőmondatot, arra pedig gondolni sem merek, hogy még mindig a régi wav-okat használják a fejlesztők mindössze 10-15 újított mondattal! Persze erre azonnal rá lehet vágni, hogy szíveskedjek akkor kikapcsolni a kommentárt a menürendszerben. Tény, hogy mindent beállíthatunk a hangokat illetően is.

Hiányolom viszont a csapatok közönsége közötti különbséget. Nem egy alkalommal már megtörtént a sorozat történelmében, hogy a legnagyobb csapatok különböző közönséghangok közepette játszottak. Az angolok például nem azt mondták a gólnál, hogy „Goal", hanem felüvöltöttek, hogy „Yesss", ahogy ezt a valóságban is teszik, míg mondjuk a latin-amerikai csapatok közönsége sokkal inkább zenélt, mint üvöltözött. No, erre nincs ebben a kiadásban példa, sőt mondhatom, hogy elég unalmasan fejezik ki örömüket a kedves szurkolók.

Lassan akkor térjünk rá magára a mérkőzésre és kezdjük a változatosság kedvéért a negatívumokkal. Ami talán a legszembetűnőbb az egész játékban az a játékosaink pontatlansága. Természetesen azonnal felmerül az emberben a filozófiai jellegű kérdés: mikor volt jobb a Fifa? Amikor minden passzunk emberhez ment és olyan érzésünk volt, mintha egy varázscipő lenne a lábunkon? Nem feltétlenül, sőt. Mondhatjuk, hogy nagyban hozzájárult a játék élethűségéhez az, hogy szinte minden passzukat meg kell fontolni, és megfelelő gombkombinációval kivitelezni. Azt kéne elönteni, hogy ez milyen mértékig jó, mert tényleg valósabbnak tűnik a játék, de néhol olyan passzok sem sikerülnek, melyeket azért könnyedén kiviteleznénk még a való életben is.

A másik érdekesség a lövések típusa. Amennyit sikerült nehezíteni a készítőknek (arra hivatkozva, hogy ők most élethűséget szeretnének) a labdakezelés terén, annyit sikerült könnyíteni a kapura lövéseknél, bár tény, hogy ezt is inkább az ellenfelek művelik hibátlanul. A tizenhatoson belülről szinte lehetetlen elhibázni, ha rálőjük a labdát, ám ha messzebbről próbálkozunk (természetesen nehéz fokozaton) kizárt, hogy betaláljunk a hálóba. Ráadásul ezt még sikerült megfejelni azzal, hogy az ellenfél úgy lő kapura messziről, mintha célkövető rakétát indítana útnak, az esetek többségében sajnos eredményesen.

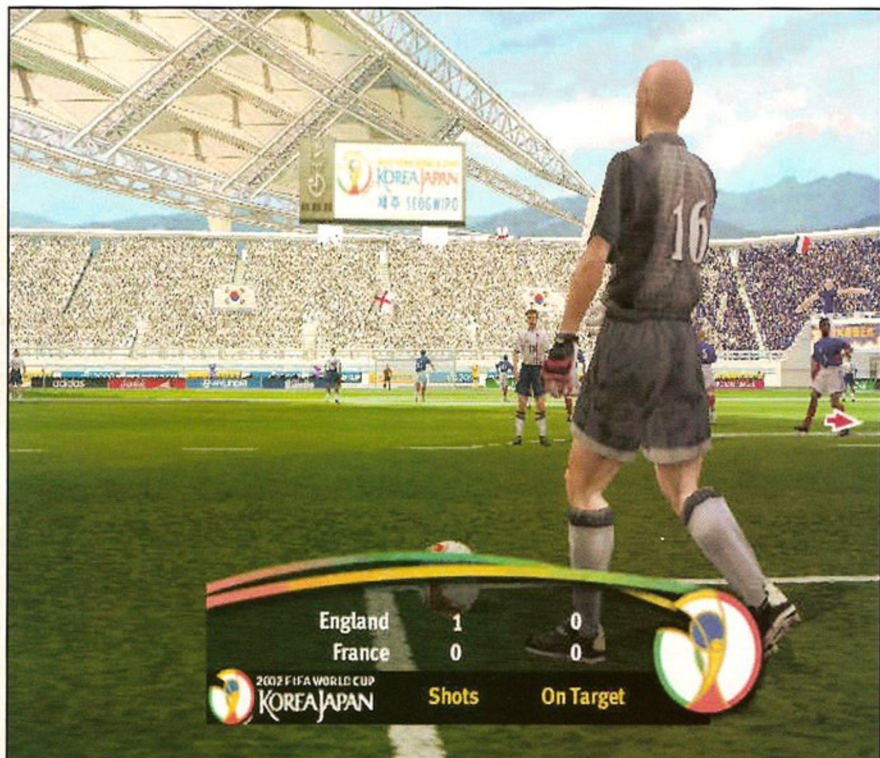
Azt, hogy hová csapódik be a labdánk, a régebbi játékokban mindössze azzal irányítottuk, hogy melyik nyilat nyomtuk meg a billentyűzeten. Most már ennél sokkal precízebb teljesítmény kell, mert ha az időtartamot elvétjük és túl rövid, vagy túl hosszú ideig sikerül lenyomva tartanunk a gombot, bizony mellérúgjuk a labdát. Pozitívumként érdemes megemlíteni, hogy a szögleteknél és szabadrúgásoknál eltűnt a „betű rendszer", ami segítségével egy sima gomb-











nyomással bárkihez beadhattuk a labdát régebben. Ez elég irreálisnak számított, így üdítőleg hat, hogy újra csak körülbelül tudjuk a labda útját. A kapusok fejlődtek a legtöbbet (a fene a belüket) és ennek megfelelően jó nagyokat védenek különösen a fent említett távoli próbálkozásainknál.

A védők viszont még mindig buták, mint egy tekegolyó, így sokszor érzitek majd egyedül magatokat védekezés közben. Nincs például szegény csapattársainknak logikája. Képesek a tizenhatoson belül állva nézni a támadót vagy kiszaladni a pályáról miközben mi támadnánk. Nem tudom, hogy mi irányítja ezeket a srácokat, de ideje lenne valami újdonságot kitalálni, ahogy már lassan 3 éve várom a testre szabott játékot is, amiben a legnagyobb nevek kicsit eltérően játszanak majd a többi játékostól. Gondolok itt Kahn átlagon felüli védéseire, Beckham halálpontos beadásira vagy Rivaldo mesés cseleire. Nagyot dobna a játékon, he ezeket sikerülne valahogy beiktatni, de hiába tépem én a számat! ;-)

Bár az E-gomb valamiféle „speciális mozgás"-t jelent, ez nem más, mint a jó öreg biciklis csel, bárkivel is csináljuk. Térjünk vissza a túlhúzott érzelmekre, amit a bevezetőben mondtam. Ha sikerül gólt szerezni a gép nekiáll zenélni, mégpedig olyan stílusban, amit egy nekrológ alatt tudnék elképzelni, de minimum, hogy a Titanic elsüllyedése közben! Mintha egy háborút nyertünk volna épp meg (vagy veszítettünk volna el).

A hasunkat fogtuk a nevetéstől a haverokkal, amikor egy szánalmasan begyötört gól után rázendített egy szimfonikus zenekar és a játék lassítva mutatta, ahogy a szeretet kicsúcsosodik a játékosok ölelkezése közben. Ha nem tudtok ezen nevetni, akkor biztos, hogy utálkozni fogtok! Borzasztó!

Nem értem, hogy mitől lett hirtelen ennyire érzelmes a történet, nekem egyébként a focihangulat csúcsa még mindig a két éve megjelent Fifa EB volt, ahol sokkal realisztikusabban és stílusosabban sikerült hangulatot teremteni.

Mindent összegezve nem vagyok elájulva ettől a programtól, bár tény, hogy akad benne pozitívum jócskán, de sajnos nem lép előre, nem változik annyit, amennyit már kellene. Ezzel is heteket lehet játszani, ahogy mindegyik Fifa játékkal, de idővel felmerül a kérdés, hogy azt a fajta változást, amit a Premier League elkezdett két éve, miért hagyta abba az EA Sports? Akkor úgy nézett ki, hogy sikerül alapjaiban új irányba terelni a dolgot, de sajnos kezdünk visszakanyarodni a kezdetekhez és hiába az új grafika, az új stadionok és az új foci VB, ez még mindig csak a megszokott FIFA fociprogram, csak az arcok és a nehézség változik, maga a játék nem. És akárki akármit mond ezt nem lehet egyszerűen kiváltani egy látványos grafikával vagy egy szemet gyönyörködtetően megrajzolt stadion káprázatos képével. Ehhez magát a játék gerincét kéne egy kicsit megváltoztatni. Uraim, én várom!

aDaM



Vigyázó szemetek Japánra vessétek

Jól emlékszem arra a napra, mikor eldőlt, hogy a tizenhetedik labdarúgó világbajnokságnak először adhat otthont az ázsiai kontinens, és első alkalommal fordul majd elő, hogy egyszerre két ország: Japán és a Koreai Köztársaság lehetnek a vendéglátói e nemes sporteseménynek.
Ahogy az ilyenkor lenni szokott ezt követte a VB selejtező csoportjainak kisorsolása, majd jöttek a jobbnál-jobb mérkőzések. Szép lassan kialakult a magukat kvalifikált csapatok mezőnye (amihez meglepő módon ezúttal sem sikerült hazánknak csatlakozni).
A legtöbb csoportban a papírforma érvényesült, ám most is akadt némi meglepetés. A holland csapatnak nem sikerült kijutni a mundialra, amire az 1982-es németországi vb óta nem volt példa. A másik nagy durranást a lengyelek okozták azzal, hogy kiharcolták a részvételi jogot a globális megmérettetésre.
Dél-Amerikában sem volt eseménytelen a selejtezők harca, a brazilok háza táján akadtak gondok, ám azért a végére összeszedték magukat a szambás fiúk. Nélkülük nem is lenne igazi ez a rendezvény...
Néhány hónapja Pusznanban látványos showműsor keretében kisorsolták a 2002-es Japán/Koreai közös rendezésű labdarúgó világbajnokság csoportjait. Európát tizenöt, Dél-Amerikát öt, Afrikát öt, Észak-Amerikát három, Ázsiát pedig négy ország képviseli majd a május 31-én kezdődő sportfelvonuláson.

A csoport:
Franciaország, Dánia, Uruguay, Szenegál
Azt hiszem a címvédő gallok egyértelmű esélyesei a csoportnak és magának a vb-nek is, itt inkább a második továbbjutást jelentő helyért lesz nagy küzdelem. Az urukról nem nagyon kell beszélni a kétszeres mundialgyőzelem és számos Copa Amerika elsőség mindent elmond róluk. A dánok a 92-es EB győzelem óta nem nagyon jeleskedtek, de bármilyen bravúrra képesek lehetnek. Az újonc Szenegál lehet köztük majd a fekete ló.

B csoport:
Spanyolország, Szlovénia, Paraguay, Dél-afrikai köztársaság
A hispánok emelkednek a leginkább társaik felé, szakemberek szerint csapatuk az elmúlt évtized legerősebb válogatottja. A továbbjutó helyre a paraguay-i gárda pályázik még eséllyel, akiket kapusukról Chilavertről ismerhettünk meg. Déli szomszédaink a szlovének talán beleszólhatnak még a továbbjutásba. Dél-Afrika csapata az Afrika kupán nem igazán nyújtott meggyőző teljesítményt, bár lehet, hogy a vb-re felszívják magukat.

C csoport:
Brazília, Törökország, Kína, Costa Rica
A kisebb botladozásai ellenére a selecao a legesélyesebb a csoportban, de itt is nagy párharcok várhatóak majd, hiszen Kína kivételével mindegyik csapat a délies, temperamentumos, technikás játékot műveli. Akik kedvelik a szép focit nem fognak csalódni ebben a kvartettben sem.

D csoport:
Koreai köztársaság, Portugália, Lengyelország, Egyesült Államok
Portugália tűnik a favoritnak, de a hazaiakat sem szabad lebecsülni, akik az egykori holland szövetségi kapitányt, Guus Hiddinket tették meg vezetőjüknek, akivel egyre jobb, magabiztosabb játékot mutatott csapatuk. A lengyelek mostanság rossz, szétesett csapat benyomását keltik. Az újvilágban egyre népszerűbb a soccer, de sajnos még nem eléggé, a cél a tisztes helytállás lehet.

E csoport:
Németország, Írország, Szaúd-Arábia, Kamerun
A kameruniak látszanak az éllovasnak, az Afrika kupán megszerzett első hely és a sztároktól hemzsegő keret, akár a végjátékba is beleszólhatnak majd. A németek továbblépése is biztosra vehető, ám ez a germán generáció már nem idézi a nagy elődöket, de a német mentalitás most is elég lesz a továbblépéshez. Az írek sem olyanok már, mint régen, de a szaúdiaknál jobbak lehetnek és akár megpróbálhatnak egy komolyabb skalpot begyűjteni.

F csoport:
Argentína, Svédország, Anglia, Nigéria
Ha felnyitjuk az értelmező szótárt, akkor halálcsoport címszó alatt a fent említett négyest találjuk. Itt csak az vehető biztosra, hogy a legnagyobb izgalmakkal ennek a négy együttesnek a mérkőzései kecsegtetnek majd, és a fogadóirodák is belőlük profitálnak a legtöbbet.

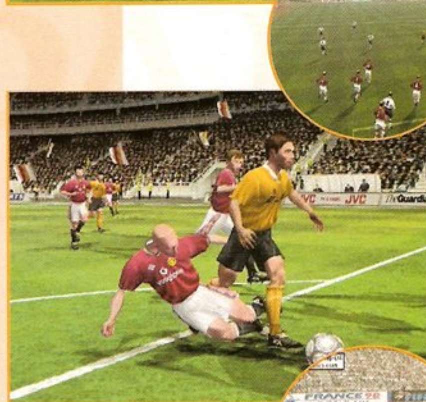
G csoport:
Olaszország, Horvátország, Ecuador, Mexikó
Az olaszokat mindig az esélyesek közé sorolják, ez most sincs másként. A horvátok játékereje jelentősnek minősül, négy éve a bronzig vitték. A tequilás srácok már sokszor bizonyították, hogy nem véletlenül kerülnek ki rendszeresen a világkupákra. Az ecuadori csapatról annyi valószínűsíthető, hogy ők is a technikás, mediterrán stílus képviselői.

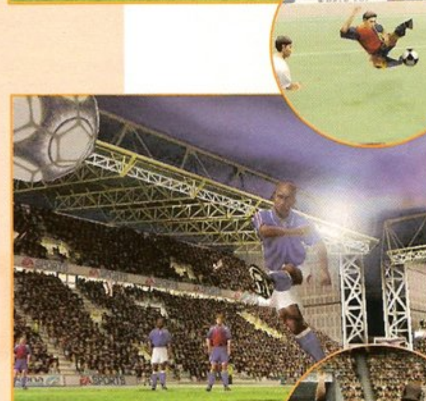
H csoport:
Japán, Oroszország, Belgium, Tunézia
Azt szokták mondani, hogy nincsen gyenge csoport egy ilyen komoly sporteseményen, ennek ellenére ez mégis annak tűnik. A japánok mindent meg fognak tenni, hogy ne valljanak szégyent a hazai közönség előtt, a kérdés csupán annyi, hogy társaik ebből mit fognak hagyni. A oroszok csapata útjukat állhatja, jelenlegi tizenegyük nincsen sztárok híján és egy jó napon bárki számára gondot jelenthet legyőzésük. A belgák és a tunéziaiak nem nagyon szólhatnak bele az eseményekbe.

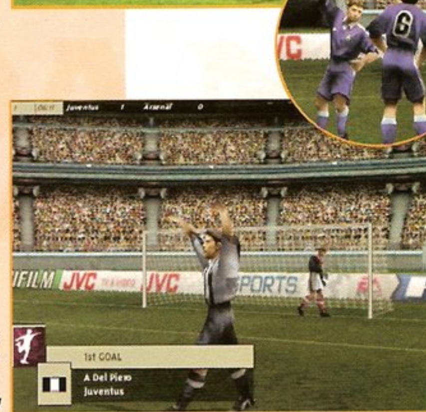
Több csoport nincs, de ezekkel is boldogulni fogunk valahogy május 31-június 30-a között. Javaslom már most kezdjük megszervezni a meccsnézéseket, tekintettel az édesanyákra, a barátnőkre, és a velük kapcsolatos konfliktusok elkerülésére, de előtte el ne felejtsük legalább egyszer megnézni a Csillagok Háborúja II. részét sem!

Gyulimuli / aDaM











TONY HAWK PRO SKATER

„Nem tetszik nekik ruhánk, stílusunk, hajunk, azt mondják, koszos utcagyerekek vagyunk." copyright by Mega Sound System, sokaknak Isten

Megmondtam. Nem megmondtam? De megmondtam. Mondom, hogy megmondtam. Egy régebbi Csevegő alkalmával részletesebben is foglalkoztunk a Konzol vs. PC Háborúval, illetve azt kutattuk, vajon érdemes-e egyáltalán komolyan vennünk ezen emberi elme által kiagyalt virtuális hadszíntér mögöttes tartalmat sejtető eseményeit. Nos, a mögöttes tartalom immár finomfizikai formában is kezünkbe kaparinthatóvá vált, lévén előrejelzéseinkkel szinkronban – lassan mondom, hogy a főszeri is megértse – az Activison pontosan ugyanazt az üzleti stratégiát követte, melyet előrejeleztünk. „Tony Hawk Pro Skater 3, nür für Sony Playstation 2 Videospiel System!" Az alkotók már a negyedik epizódon dolgoznak, s ezzel egyidőben a „nür für" szerződés is lejárhatott. Így az ötödik Tony Hawk fejlesztési munkálatainak megkezdésekor várható Tony Hawk 4 PC-s megjelenéséig már nem kell hiányt szenvednünk a professzionális szinten szimulált gördeszkásokban – megjött a Tony Hawk Pro Skater 3, s annak esélye, hogy system crash előtt kerül le merevlemezes meghajtónkról: zérus.

13 + 1

Elissa Steamer, Jamie Thomas, Geoff Rowley, Andrew Reynolds, Chad Muska, Rodney Mullen, Bam Margera, Bucky Lasek, Eric Koston, Rune Glifberg, Kareem Campbell, Steve Caballero, Tony Hawk. Ők a tizenhárom. A plusz egy pedig nem más, mint a hasra esett nyolcas. A Tony Hawk sorozat rajongói már jól ismerik a játék ötletes, megunhatatlan szavatosságot garantálókarakterrendszerét, illetve karaktergenerátorát. Azok kedvéért azonban, akik a legújabb epizód révén találkoznak a sorozattal első ízben, álljon itt a karakterek felépítésének bemutatása.

A karakterek felépítésének bemutatása

Aligha túlzunk, ha a Tony Hawk sorozat tagjainak ötletes módon megformált karaktereit egyfajta szerepjáték szisztémához hasonlítjuk. Megijedni persze nem szükséges, szó sem lesz HP-kről, XP-kről, sőt a sárkány is csak bizonyos deszkák lapjain vicsorít orcánkba – ám a Tony Hawk játékokban minden egyes gördeszkás különböző tulajdonságokkal, erősségekkel, gyengeségekkel, s persze vizuális jegyekkel rendelkezik. Karakterünk főbb jellemzői:

Air: ez jelzi, emberünk mennyire is érzi magát otthonosnak a levegőben. Minél inkább, annál több levegőben kivitelezhető trükk használatának lehetősége nyílik meg előtte. Hangtime: hangtime.

Ollie: a legalapvetőbb trükk, mely ilyen formájában csaknem minden végrehajtott trükk forrásának/előfutárának tekinthető – egyfajta alapugrás, melynek jelentőségét hamarosan részletesen is vizsgáljuk. Illetve, érintőlegesen már most is: a karakterünk által kivitelezett ollie magassága természetesen ollie képességünktől függ, egy magasan végrehajtott ollie pedig sikeresen bemutatott figurák valóságos tárházát nyitja meg előttünk mind rámpákon, mind a földön.

Speed: karakterünk gyorsasága. Rámpákon s grindok – erről később – során egyaránt vitális faktornak bizonyul – minél gyorsabbak vagyunk, annál magasabbra szökhetünk a rámpa széléről. Sőt, ha impresszív sebességet párosítunk impresszív ollie-val, úgy jó esélyünk lesz karakterünk helyett is belesápadni az általa kivitelezett, trükkmentes rámpakűrökbe is.

Spin: a jó trükk még jobb trükk, ha forgatjuk. Trükköt forgatni azonban, nem minden esetben könnyű. Magas spin tulajdonság esetén emberünk jóval lendületesebben fordul, megnyitván utunkat a magasabb pontszámok felé is.

Switch: a Num9-el és 7-essel különböző ráállások között válogathatunk, melyek így növelik a kivitelezett trükk eszmei értékét. Így lesz a mezei ollie-ból fakei ollie, avagy a mezei airwalkból fakei airwalk. Ezen figurák így több pontot érnek, ám kivitelezésük fokozott felkészültséget követel.

Rail Balance: a már említett grindok során jut főszerephez, minél nagyobb, annál több eséllyel leszünk képesek „megtartani" a grindot.

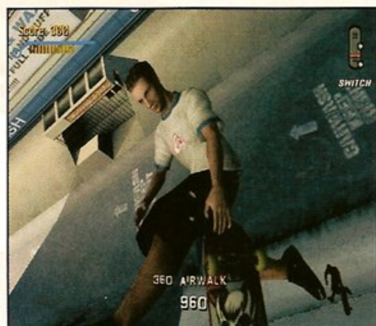
Lip Balance: a grindok használatának másik, nem kevésbé látványos lehetőségei a kiállások. Ezek is egyensúlyérzéket, mi több: jó egyensúlyérzéket követelnek meg. A lip balance így a rail balance-hez hasonló érték, de más.













Manual Balance: az igazi ínyencek csak egészen ritkán érkeznek négy kerékre – a vérbeli deszkadémon kizárólag az első, avagy hátsó kereken landol, megsokszorozván annak esélyét, hogy a trükk kivitelezése után közvetlen közelről is végigstíröli az egész park talajszerkezetét. Avagy, sikeres kivitelezés esetén: megtöbbszörözvén ezzel a figuráért kapott pontjainak számát. Az orr-egyensúlyozás trükkökkel való kombinálása nem túl könnyű, viszont jó nehéz.

A Generátorról

A Tony Hawk darabokban mindig megtalálható volt a játékosunk kinézetének belövésére szolgáló kis panelrengeteg, mely a harmadik epizód során megújult formában, elképesztő gazdagságról tesz tanúbizonyságot. Megszámolni is nehéz lenne, hány féle s fajta sapkát, kalapot, nadrágot, cipőt, inget s pólót kínál a játék a rengeteg karaktertípusra, mely karaktereknek immár magasságát, testsúlyát is magunk határozhatjuk meg. Ja, jut eszembe: meglátásom szerint a súly változtatásának nincs sok teteje, legalábbis nem sikerült észrevehető különbségeket észlelnem a két véglet jegyében értelmezett karakterek potroh-szerkezeteiben. Divat iránt érdeklődéssel bíró játékosok mindenesetre alapból szánjanak két óránál többet a művel történő ismerkedésre, mert karakterünk megalkotásánál kifejezetten könnyű megragadni.

Trükköt vegyenek!

A játék háromféle trükkcsoportot kínál. Flip trükkök: ezek segítségével kivitelezhetőek azon figurák, melyek során deszkánk lábainktól elrugaszkodván pörög, forog, hogy aztán – jó esetben – még időben térjen vissza őt kutató cipőtalpunk alá. Grab trükkök: itt figyelgetnek azon mutatványok, melyek közben karakterünk kezével ragadja meg a deszkát, egyúttal igyekezvén a lehető leglátványosabb módon kihasználni ezt. Grind trükkök: ezen figurák lépcső- s egyéb korlátokon, illetve minden olyan felületen, amelyre deszkánk felpattanni kész – használhatóak. Félreértésekre adhat okot, hogy a játék konfigurációs menüje, valamint a már játékban használt kifejezések eltérő módon hivatkoznak a kezelőbillentyűkre, így most fellebbentem a fátylat: -!FHLUFH! – Numerikus 2: Ollie. Numerikus 4: Flip. Numerikus 6: Grab. Numerikus 8: Grind. Innentől már nincs más dolgunk, mint szemrevételezni, illetve aktuális lehetőségeink jegyében, ízlés szerint testreszabnunk induló trükk-repertoárunkat. A trükkök úgy működnek, akárcsak a Mortal Kombattel játszanánk. Csinálunk egy ollie-t, majd közvetlenül utána egyszerre lenyomjuk a balra+Flip billenyűt. De jó, emberünk már csinálja is a Kickflipet! Aztán jön egy lépcső, itt egyértelműen több idő telik majd el az ollie utáni megérkezésig – úgyhogy Kickflip után beiktatunk egy előre-majd-Flipet, és máris kész első kombónk: egy Kickflip+Impossible. Persze meg is forgathattuk volna a Kickflipet 360 fokkal, íly módon eredményezvén egy újabb látványos trükköt, avagy egyenesen Impossible-ből grindolhattunk volna fel a lépcső korlátjára, és Kickflipből Manual Balancre érkezhettünk volna le. Na, ezt a variációt persze Mr. Hawk említette. Fenti példával a Tony Hawk Pro Skater 3 hallatlan bűverejét igyekeztem vázolni. Hogy hogyan, s miként kamatoztatjuk karakterünk trükk arzenálját, a legizgalmasabb kérdés s kihívás, mellyel sportjátékban valaha találkoztam. Szólnunk kell még a speciális trükkökről, melyek akkor kivitelezhetőek, ha vad figurázásunk közepette képesek voltunk maximumra torzáni adrenalinszintüket – ennek mértékére, valamint megtörténtére a bal felső sarokban látható mutató figyelmeztet minket. Ha jók vagyunk, úgy a mutató vibrálásba kezd – mehetnek a speciális trükkök. Persze ezekből is létezik egy raklappal, a figurákhoz hasonló módon lebontva. Így minden egyes trükkcsoport mellé dukál a temérdek specialitás. Sokat nem lehet, illetve nem is kell segíteni még a játékkal most ismerkedőknek sem: egy-két padló után elkerülhetetlenül ráérzünk karakterünk s a deszka viselkedésére, míg azon vesszük észre magunkat, hogy valamely egyszerűbb figurát már álmunkból felébresztvén is letekerjük. Innentől már nincs megállás – előbb-utóbb úgyis csavarunk egyet rajta, avagy a fenti példához hasonlóan, egy másik figurával próbáljuk azt kiegészíteni. A felső határ a csillagos ég.

Játékmódok

A Free Skate ponton keresztül kedvünk szerinti időtartam erejéig hódolhatunk a gyakorlásnak, technikánkat s felkészültségünket csiszolandó. A kezdetekkor csupán egy helyszín aktív, mégpedig az olvasztókohó. Felmerül a kérdés, hogyan s miként tehetjük választhatóvá a többi helyszínt. Akárcsak a sorozat eddigi darabjaiban, a harmadik epizód során is számolnunk kell a zseniális, egyúttal kíméletlen karrier móddal. Remek, ezért zseniális -ám abbahagyhatatlan, ezért kíméletlen. Karrier mód során az alkotók különböző tréfás feladatokat találnak ki nekünk, s felszólítanak: „ha Kanadában is szeretnél deszkázni, úgy az Olvasztókohó 9 feladatából teljesíts legalább hármat!" Hahh, kilencből három? Simán. Aha – csak hitted, Péter. Ezen feladatok egy részének hallatán ugyanis jó eséllyel marad nyitva a szánk. Ilyet szólnak: „grindold végig a központi olvasztóvödröt!"

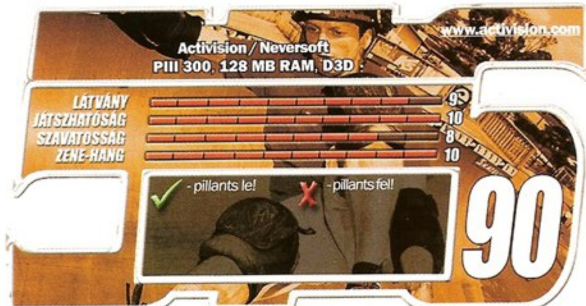
– ami mellesleg öt méter magasan van, s ha rossz irányból közelíted meg, úgy meg is sülsz – persze azonmód kapsz egy új életet, nem kell parázni. Avagy: teljesíts tízezer pontot – ez még nem nagy ügy, menni fog. Teljesítsd a Profi Pontszámot: harmicezret. Na, ezt először csak öcsémmel együtt tudtuk kimagyarázni, mert ő úgy grindol, mint állat – aztán a műsora utána átvettem a kíjbórdot, s hallatlan rámpatrükkjeim révén sikerült ütnünk a 30260 pontos Bűvös Határt. Hah! Úgy ordítottunk, hogy még a kutya is ugatni kezdett. Kérdés, miért nem szorítkoztunk csak grindok, avagy csak rámpatrükkök bemutatására. Nos, mert nem vezet eredményre. Újabb remek húzás az alkotóktól: minél többször mutatsz be egy trükköt, annál unalmasabbnak találtatsz. Teljesen normális, nemde? Ahhoz, hogy magas pontszámot érhessünk el, a rendelkezésünkre álló időkeret során a létező legváltozatosabb, leglátványosabb módon kell számot adnunk tudásunkról. A karrier küldetések „megvolt, nem-volt-meg" típusú feladatainak ötletessége, illetve megkérdőjelezhetetlen kitolásai – mint amilyen az említett kohós feladvány is – rendkívül szórakoztatóvá, addiktívvá teszik a játékot. Léteznek feladatok, melyek a csoportos gördeszkázás valószínűsíthető esszenciáját ragadják torkon, jó példa a kanadai terep négy-öt kapucnis, deszkás arca. Kanadában többek között nem kisebb feladat vár ránk, mint ezen csókák trükkjeink segítségével történő elbűvölése. Állati kemény, ahogy meg van csinálva: egy rosszul sikerült ollie-t követően csoportosan röhögnek ki minket, míg, ha „ámátőr" módra megragadjuk a lehetséges elbűvölésükhöz vezető, egyes számú mézesmadzagot – nevezetesen, láma módra átszökkenünk az ugrató utáni gépjárműveken – úgy csak a „Ya, yaaaa, whatever..." kinyilatkoztatás nem kevéssé célzatos voltával nyugtázzák ügybuzgalmunkat. Megvallom, még azóta sem sikerült őket elbűvölnöm, de már komolyan kezdenek felpipásítani – úgyhogy rajta vagyok. Szóval, bejövés. Bizonyos küldetések teljesítésekor karakterünket tovább fejleszthetjük az általunk kívánt irányba. Ezt csak azért mondom, hogy tudd.



Maradhat

A Tony Hawk Pro Skater sorozatot most megjelent, legújabb változata révén továbbra is a fotelgördeszkások legjobb lehetséges választásának tartom. A harmadik epizód ráadásul azon folytatások közé tartozik, melyek elődeikhez képest látványos grafikus fejlődést képesek felmutatni. Nézzétek csak meg a karakterek kidolgozottságát – mind a tíz ujjuk fel van építve, ésatöbbi – ilyet pedig még FPS-ekben sem sűrűn láthattunk eddig. Üdvözlendő, hogy az alkotók mind az erőművek, mind a soványkább konfigurációk tulajdonosainak igyekeztek kedvére tenni, így lehetőségünk nyílik a távoli tárgyakat elborító köd ki-s bekapcsolására, sőt a modellek részletességéből is visszavehetünk. Ilyen kidolgozott figurákhoz bizony már elkél a processzorerő. A Tony Hawk Pro Skater 3-hoz hasonló anyagok láttán azonban az ember szívesen tenyészt erőteljes konfigot – ha szeretsz játszani, úgy ez minden kétséget kizáróan a te játékod.

by GyZ





A Tony Hawk Alapítvány

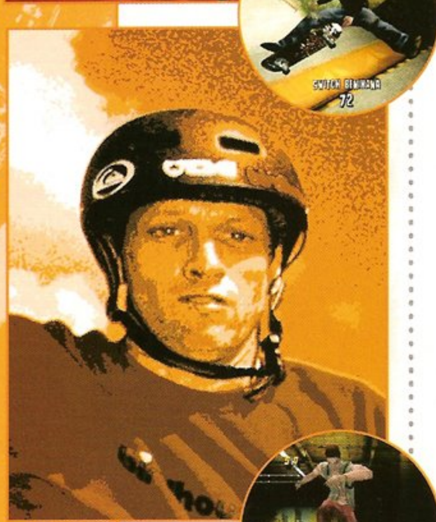
A többszörös gördeszka világbajnok által létrehozott alapítvány nonprofit szervezetként szorgalmazza mindenki számára hozzáférhető, gazdag felszereltségű gördeszkaparkok létesítését, gyakorlatilag az Egyesült Államok egész területén. Az elmúlt évtizedek tanúsága szerint a gördeszkázás, illetve annak professzionális szinten való mívelése minden idők legpopulárisabb, leggyakoribb extrém sportágává nőtte ki magát Amerika szerte. Becslések szerint 11 millió amerikai állampolgár birtokol, sőt érdekes módon használ gördeszkát, míg a mitikus szerkezetekből évente átlagosan másfél millió darab lel gazdára a sportág iránt kedvet, elhivatottságot érző amerikai kislurkók képében. Ezen adatokhoz, illetve a deszkások táborának éves növekedéshez képest meglepően kevés a nyilvános gördeszka-paradicsomok száma, melyek egész Amerikára jutó felhozatala nem mutat túl a hatszázon. A sport művelőinek helyzetét tovább súlyosbítja, hogy ezeknek fele – még csak nem is nyilvános. Egy, a tengerentúlon készült felmérésből kiderülni látszik, hogy a gördeszkázást komolyabb szinten is művelő emberkék nagy része valóságos társadalmi számkivetettként nő fel, pusztán legkedvesebb elfoglaltsága okán. Itt, Magyarországon ez persze meglehetősen meredek dumának tűnhet – végtére is miért zavarna engem az a pár fazon a Nyugatinál, avagy a Jászain. Ahogy Szabolcs cimborám jegyezte meg egy, három deszkással történő éjszakai konfrontációnk során: „Á! Te vagy Deep, te Cool, te pedig Underground! Kípkúl, dúddz!" Amerikában azonban merőben más a helyzet, lévén ott azért jóval komolyabb hagyományai, s így bizony, jóval elitebb művelői is léteznek ezen életformának. No persze, a „kutatom magamat s képességeimet" korban járó emberlelencek számára kis hazánkban is vonzó megoldás lehet, ha 160 cm-es testmagasságukból visszavesznek húsz centit via enyhén görnyedt testtartás – aztán ha már megy az ollie a kartondoboz felett, ki is lehet menni lazítani. Nem, mintha ezzel baj lenne – normális. Jómagam hét éven át voltam BMX bandita bohó ifjúkoromban, sőt a háztömb körüli egykerekezés rekordját is én tartottam, teszem hozzá: 5 (!) körrel. Egy héten keresztül égett utána mindkét karom. Hja, és Martin el se hiszi. Ott tartottunk, hogy hazai, s külföldi viszonyok. A magyar gördeszka kultúrában jelen idő szerint sokkal fontosabbnak tűnik a sportág eszmeiségét, gangsztaszagú imágóját 101%-osan magáénak valló egyén önnön hovatartozásának satírozgatása, semmint azt éjt-nappallá tévő gyakorlás – mely révén aztán nem csak kartondobozokat, de személygépjárműveket is át lehetne ugratni. Isten ments, hogy bármely honfitársamat erre buzdítanám – ám ettől függetlenül, a komolyabb amerikai játékos már régen túl van első Volvo és/vagy Mercedes slide-ján. Így a két régiót jellemző helyzet aligha képezheti összehasonlítás tárgyát. Meglepőnek tűnhet, ám Amerikában mindennaposak a gördeszkásokat érő letartóztatások is. Pedig Laz csak végiggrindolt a plaza mozgólépcsőjén, há' most miért ne, ha egyszer tízből hússzor megcsinálja?! A Lazhez hasonló deszkások persze jól tudják, hol szabad, s hol nem szabad. Ám, ahogy Mia kérdezte volt: „Nem sokkal izgalmasabb az, ami nincs megengedve?" Elmondható hogy Amerikában nem egyszerű sportág csupán, ám bizonyos vonatkozásaiban – balhé is a deszkázás. Hát nem móka egekbe szökött adrenalinszinttel cikázni el a rend őrei elől? Megint csak azt kell mondanom, hogy ennek kipróbálását sem javaslom. Mégis szólok róla, lévén a tengerentúlon keltezett beszámolók szerint mindennapos, teljesen szokványos társadalmi jelenségről beszélünk. Ez persze hosszú távon senkinek sem jó – ezen állapotot próbálja orvosolni a Tony Hawk Alapítvány, mely világszínvonalú parkjai révén egyre meggyőzőbb erőfeszítéseket tesz annak érdekében, hogy járókelő és deszkás békében férjen meg – őőő – egymás mellett. A www.tonyhawkfundation.com címen te magad is belepotyogtathatod hozzájárulásodat az alapítvány kasszájába, és akkor nem elképzelhetetlen, hogy egy napon Európát is elérik ezen parkok. Tony Hawk különben állati jó fej – van vele egy villáminterjú a jópofa kreditlistában. Tessék benézni. Ő az a hosszúkás arcú, szimpatikus fazon, aki a végén elég erősen beleéli magát a mondókájába. Jelenleg 33 éves, három embergyermek apja, s szinte bizton állíthatom, hogy célba ért.

Mindaz, amit tudni szeretnél a gördeszkákról s művelőikről

...megtalálható az igen célzatos, www.skateboard.com webcímen. Ízelítő az oldalak tartalmából: „Personal Pro Pages – ha létezik a földön általad rajongott deszkadémon, úgy őt itt egészen biztosan megleled. Életrajzok, kedvenc szövegek, válogatott fotók járnak minden, itt feltüntetett akrobatához. Trükk-és technikai útmutatók, valamint gazdag felszereltségű tippcsokrok. Ha még nem tudtuk volna, miért is szaladgálnak a deszkások gyertyával a hátizsákjukban, most arra is fény derül. Poéngyilok: a gyertya testéből lefejtett viasszal kenegetik a gördeszkák hasát – ily módon a test sokkal jobban csúszik, valamint annak anyaga is kímélődik. Persze hol másutt is mászhatna koncentrált formában arcunkba a deszka-divat, ha nem itt? Az oldal komoly előnye, hogy minden jelentősebb ruha/kiegészítő gyártó és forgalmazó termékeit bemutatja, egyúttal lehetőséget biztosítván az úgynevezett „onlályjn" típusú vásárlásra. Egyébként működik – legalábbis a pizzát „onlályn" is kihozták. Egyéb topikok: „Kifordult boka? Jó esélyed van rá, hogy egyszer veled is megtörténik. Itt megtalálhatsz mindent, amit elővigyázatosság címén célszerű s javasolt megtenned. A kaliforniai gördeszkázás veszélyben van. Hány trükköt tud Tony Hawk?" Ésatöbbi. A regisztráció ingyenes, a site felépítése kifejezetten ízléses, míg infotartalom szintjén csupán a professzionális szolgáltatók kínálatához mérhető.

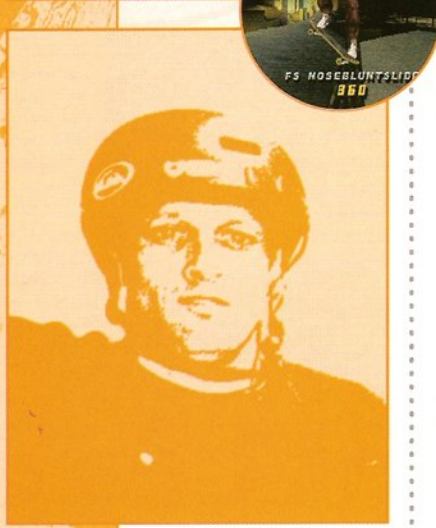














JANE'S ATTACK SQUADRON

Öveket becsatolni, rázós utazás következik.Második világháborús repülőgép szimulátor kizárólag hardcore fanatikusoknak! Röviden úgy lehetne nyilatkozni róla: nagyon nehéz, de legalább nem szép. Kellett ez nekünk?!?

Ahogy behelyeztem az install CD-t a gépbe, finoman elkezdett összehúzódni a gyomrom, mint amikor az ember Ferihegyen beszíjazza magát a gép üléseibe, és megérzi, ahogy a pilóta beindítja a hatalmas motorokat. A kifutópályán (értsd: installálás közben) tovább fokozódott ez az izgalom, mivel a folyamat közben megjelenő képek meglehetősen ígéretesnek bizonyultak. Ez a kifutópálya azonban meglehetősen hosszúnak bizonyult, amelyen képzeletbeli repülőgépem egy Rába kistraktor sebességével döcögött végig. Azonban a hangzatos név tartotta bennem a lelket, hogy megéri a várakozás. Végre a levegőben, vagyis elindul a program. A menünél még nem gyanakodtam, letisztult, érthető, könnyű benne eligazodni.

Mindehhez kellemes dixieland zene az aláfestés, amely a korhűséget hivatott fokozni. Hát akkor kezdjünk hozzá a feltáráshoz. Azt hiszem nyugodtan állíthatom: a JAS irányításához valóban nem árt egy kis továbbképzést vennünk, akár Taszáron, akár a néhai pápai katonai reptéren. Az irányítással kapcsolatos problémák ott kezdődnek, hogy még joystick használata esetén is számos irányítóberendezést a billentyűzetről kell vezérelnünk. Jómagam nem szívesen használom a botkormányt, így vesztemre pusztán a klaviatúra használatával vágtam neki a légi háborúnak. Kell-e mondanom, hogy felszállni sem igazán sikerült, mígnem megtaláltam az automata pilóta gombját, amely nettül felemelte a madarat az aszfaltról. Na de ami ezután következett, az maga volt a pokol. Emlékezetem szerint az első fordulóban a gép beállt dugóhúzóba, s bemutatott egy szakmai szempontból igencsak elítélhető talajfogást egy szántóföld közepén. Ezt követően a hangszórókból érkező artikulátlan, ámbár vérfagyasztónak nem igazán, röhejesnek annál is inkább nevezhető rikoltás hallatszott, a pilótánk szomorú végét jelezvén; sajnálatos azonban, hogy egyáltalán nem volt szinkronban a becsapódással, és kajakos amerikai pilóta legyen a talpán, akinek „talajfogás" után még van ereje kiáltozni. A drámai eseményt azonban kissé abszurddá varázsolta a játék közben is hallható vidám dixieland zene. Ezután első dolgom volt ezt kikapcsolni, amelyet javaslok mindenkinek, még azelőtt, hogy először kigurulna a kifutóról, mert ha sokat nem is javít a játékélményen, legalább nem idegesítő. Persze a többit is érdemes lejjebb venni, mert a már feljebb említett szinkronhiány a repülőgép motorjainál is fennáll.

Grafikusokat keresnek a Xicat-nál...

Ez egy igen üdvözlendő cselekedet lenne, ugyanis a Jane's Attack Squadron grafikájára számos jelzőt találnánk a szódáskocsisok nagyszótárában. Emberek, hogy 2002-ben ilyen játékkal találkozzon az ember, pláne PC-n, ehhez komoly merészség kell. A talaj még nagy magasságból is olyan pixeles, mint egy jófajta nyolcvanas évek beli, játéktermi Pac Man automata, a repülőkkel még nem lenne olyan komoly a gond, ha nem úgy zuhannának bele a földbe, hogy egy nett négyzetet szakítanak ki belőle minden esetben. Ja, meg ha a gépágyúk lövedékei nem pompáznának szemfájdító narancssárgában. A külön beállítható blackout illetve redout effekteket hangsúlyozottan érdemes kikapcsolni, ugyanis a Win 95 képernyőkímélőit, de talán még Kudlik Júlia Delta című műsorának főcímét is érdemesebb lett volna betenni a szimulátorba a helyett a rettenet helyett, amelyet a Xicat emberkéi blackoutnak neveznek. Két szóban összefoglalva: siralom.

Ennyi gyalázás után nézzük, hogy mit is tehetnénk a mérleg másik oldalára, a „pozitív" serpenyőbe. A Xicat hangzatos reklámszövegei tizennégy repülhető géptípust említenek, ez dicséretre méltó, külön kiemelve, hogy ez az egyedüli repülőgép-szimulátor, amelyben helyet kapott a JU-88-as bombázó is. Külön érdekessége a programnak, hogy azokon a küldetéseken, ahol ezekkel a félelmetes gépmadarakkal kell a célpontjainkat rommá bombázni, váltogathatjuk a nézetet a gépen belül is, amely üdítő színfoltja a játéknak. A bombák kioldását akár a bombaöbölből is végignézhetjük, persze kérdés, hogy addig ki irányítja a repülőt.

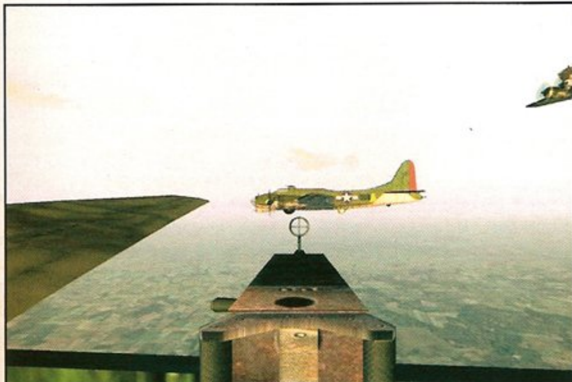
Bár a készítők büszkén hirdetik a valódi 3D-ben megalkotott pilótafülkéket, a látvány meglehetősen kiábrándító. A műszerek működnek, azonban kinek van ideje a piciny mutatókat figyelni, amikor attól izzad le a háta, hogy egyáltalán a levegőben tartsa azt a nyomorult gépet. A missziók közben látható tájakat állítólag műholdas képek alapján mappelték be, nem kevesebb mint egymillió négyzetmérföldnyit. A nap kérdése: erre mi szükség volt, mivel, ha megcsinálták volna igényesen, akkor talán csak DVD-n lehetett volna kiadni a játékot, így azonban a világon semmi értelme nem volt, a szépemlékű F15 szimulátorban szebb volt a talaj, mint a Jane's-ben. Megállapíthatjuk, hogy még az előző Jane's WWII Fighters-hez képest is randa a grafika, és a mai standardoknak megfelelő IL-2-nek a nyomait meg sem közelíti. Az igazat megvallva – filozofikus mélységekbe fogunk





Balage véleménye

Pályafutásom során egy kezemen meg tudnám számolni hány repülőgép-szimulátorral voltam képes huzamosabb ideig játszani. A gond elsősorban a hatalmas gépigényből adódott. A Jane's Attack Squadron beváltja a hozzá fűzött „reményeket" – szaggatás orrba-szájba. Ami az én gépemen nem meglepő, de sokkoló, hogy még csak nem is a legkisebb Geforce 4-es kártyákon sem kúszik az fps a folyamatos látványhoz szükséges élmény közelébe... Mindezek mellett a látványvilág messze nem üti meg a kétezer-kettes színvonalat.
De kanalazhatjuk tovább a fekete levest: alig tízoldalnyi leírás, kevés játszható pálya, döcögős kezelés. Ezek még nem jelentenék egy játék halálát, a kisebb-nagyobb problémák nem mindig adódnak össze. A legkomolyabb hiba, ami egy komoly szimulátorban előfordulhat, az irreális repülési tulajdonság. Itt ez megvan, mint említettem sok más apróssággal együtt – hogy elkerüljük a nehézkes eltávolítással járó problémákat, a megoldás: fel se tegyük a gépünkre.



most merülni – komolyan elgondolkodtam rajta, akárcsak a hollywoodi B-moviek esetében, hogy amikor a készítők az ünnepélyes sajtóbemutató előtt, vagy akár éppen ott megszemlélik alkotásukat, vajon miért nem tűnik fel nekik, hogy kiváló minőségű ótvart alkottak?

Hiányzó – leggyengébb – láncszemek

Azt gondolná az ember naiv fia, hogy ha valaki leül valamit csinálni, akkor előtte tájékozódik az adott területen. Megnézi, hogy a konkurencia hasonló terméke hogy néz ki, mit tud, mire lehet számítani arrafelé a jövőben, mi az amit a közönség sikeresnek talál, mi az amit nem, és ezek alapján kezdi el összerakni a saját kis alkotását. Ennek dacára a Jane's Attack Squadron-ban olyan ziccereket, akarom mondani kötelező tartozékokat hagytak ki, mintha legalábbis egy autógyárban nem raknának abroncsokat a futószalagról legördülő autókra, mondván gurul az így is. Ennek fényében senki se keressen olyasmiket, amelyek teljesen megszokottak még akár régebbi szimulátorok esetében is. Ilyen a pilóták előmenetelét rögzítő karrier mód, amelyen a sikeresen avagy sikertelenül végrehajtott missziókat, a brutálisan legyilkolt ellenfelek számát, illetve az esetleges kitüntetéseinket követhetnénk figyelemmel. Ez a JAS-ból teljes mértékben hiányzik, de ez már valójában nem sokat vizet zavar, ugyanis nem hinném, hogy vannak odakint olyan elszánt alakok, akik annyi időt töltenének el ezzel a rettentettel, hogy ilyen hiányosságok feltűnjenek nekik. Valószínűbb, hogy az első fél órányi szenvedés után kíméletlenül kattan majd az egér az Uninstall opción, annál is inkább, mivel a drága szoftver saját bevallása szerint – a félhülyék számára készített installáló menüben, amely a világon semmiféle módosítást nem engedélyez – megelégszik csupán 600 MB-nyi tárhellyel, azonban a különböző határértékeket átlagolva ez nagyjából 950-980 MB-nak felel meg, ugyanis az én gépemen több mint 1 gigát foglal el, amelyet azért már a Medal of Honortól is kicsit sajnáltam, annak ellenére, hogy az egy 2 CD-s, a legkényesebb igényeket is kielégítő háborús játék. Ez meg....

A külsőségekre már felesleges is kitérni, azonban leírom, hogy mindenki tudja mire számítson, ha odáig merészkedne, hogy súlyos ezreseket csenget ki a Jane's-ért. A játék dobozában egy nett, 16, ismétlem 16 oldalas könyvecskét találunk – ha jól emlékszem, jóanyám elektromos habverőjéhez hosszabb gyári leírást adtak – amelynek információtartalma alulmúlja a Fókusz egy átlagos adását. A program készítői az intelligens megoldások jegyében oldották meg a problémát, a játék önmagával együtt installál egy 78 oldalas „mega-kézikönyvet" is, amely azonban vajmi keveset segít a játék közben felmerülő problémákon, azt pedig, hogy ilyenkor megannyiszor kilépjünk a misszióból az információkat olvasni, rövid távon idegösszeomláshoz vezet. Egy hasonlóan kedves ötlet a játékból. A második világháború jegyében a repülések során a célzóberendezés nem más, mint egy fullextrás HUD, vagyis a modern vadászgépekben a pilóta szemei elé vetített célkereszt, amely követi a mindenkori célpontot. A hivatalos website-on ezt az ellentmondást azzal igyekeztek feloldani, hogy ezzel csupán a kezdők számára szerettek volna segítséget nyújtani, hogy könnyebben elsajátíthassák a vadászgépek és bombázók tökéletes irányítását...

Make war not love

A Jane's Attack Squadron készítése közben gondoltak a kellőképpen vérszomjas – és a fentiek ismeretében kellőképpen mazochista – belső- és egyéb építészekre is, ugyanis küldetésszerkesztőt is alkottak a játék mellé, amelynek segítségével bárki kénye-kedve szerinti hadszínteret készíthet a megfelelő terep- és egyéb tárgyakkal, ellenségekkel, lőállásokkal, satöbbivel ellátva. A szerkesztőhöz egy – a játék sajátját magasan felülmúló – kézikönyv áll rendelkezésre, amelyből bárki – ha nem is könnyedén – elsajátíthatja a háborúzás művészetét és a legagyafúrtabb stratégákat megszégyenítő haditerveket eszelhet ki az ellenségek elpusztítására.

Összefoglalva a fentebb leírtakat, valamint, egy a közelmúltban elhangzott politikai szlogent parafrazálva, a Jane's Attack Squadron készítői „sokat tettek bele a programba, de nem eleget". Az agresszív reklámkampány, amelyet a játékot jegyző Mad Doc Software, valamint a fejlesztő Xicat a weboldalain folytatott, az első pillanatban megbukik, amint valaki testközeli játékélményeket szerez a JAS-al. Mindezek után –ismét csak elmélkedés következik – joggal merül fel a kérdés, hogy 2002-ben miért engedik meg maguknak a szoftvergyártó cégek, hogy ilyen munkát adjanak ki a kezük közül, ugyanakkor mi az, amitől elvárják, hogy a programnak sikere legyen a piacon, illetve mi az, ami elhiteti velük azt, hogy a munkájuk nem volt hiábavaló. Kíváncsi lennék rá, hogy annak ellenére, hogy jön a nyári uborkaszezon, amikor nem nagyon jelennek meg új termékek a piacokon, ki lesz az, aki a napsütés és a friss levegő helyett azt választja majd, hogy megpróbáljon egyenesben tartani egy vadászgépet a pixeles, hanyagul kidolgozott szántóföldek felett, még akkor is, ha azokat műholdas szkennelés alapján tették bele ebbe a borzalomba.

Dawe



www.xicat.com

Mad Doc Software / Xicat
PIII 600, 128 MB RAM, D3D

LÁTVÁNY	4
JÁTSZHATÓSÁG	3
SZAVATOSSÁG	3
ZENE-HANG	6

✓ - sok géptípus
- kellemes zene

✗ - csúnya
- irányíthatatlan
- mi kell még?

59



CARNIVORES CITYSCAPE

Azt hiszem, ki merem jelenteni felelősségem teljes tudatában, hogy manapság amiben dinoszaurusz van, az jó egyszerűen nem lehet. Már a Jurassic Park második részénél felmerült bennem eme gondolat, de akkor még elfogadható indoknak tűnt, hogy nincs másról szó, mint az éhező filmesekről.

A játék, ami ebben a hónapban a VIP mellett még érdemes a „borzasztóan bugyuta" képesítésre, az egy dinoszauruszok körül forgó (tulajdonképpen) FPS játék, bár én inkább használnám az FPB (First Person Biter)-megjelölést. A neve eme szép és remélhetőleg tiszavirág életű mesének: Carnivores Cityscape. Első körben a klasszikus 90-es évek közepén megjelent Alien vs Predator-ra emlékeztetett, mert ebben a történetben is ki lehet választani, hogy a dinókkal kívánunk játszani vagy esetleg pontosan őket szeretnénk irtani.

A program első ránézésre még nem is lenne ijesztő, bár az installálás alatt nálam rengeteg pop-up ablak megjelent és ez megvallom őszintén kicsit felhúzott, mivel ha az ember otthon a saját gépén nem kíváncsi semmire, csak arra a fránya játékra, akkor miért kell mindenféle teszttel és közvélemény-kutatással macerálni.

No, ez azért annyira még nem lett volna gond, de sajnos elkezdődött a játék, és én azonnal tudtam, hogy oda a jókedvem végleg, mert precízen, bár teljesen értelmetlenül, a gép kiírja, hogy éppen mit tölt. Most a textúrákat, most a fényeket, most a hangokat...stb. Ezt talán azért tették bele a készítők, mert ők is érezték, hogy ez az 1 perc kicsit sok, amit végig kell várnunk, így inkább megpróbálták elterelni a figyelmünket.

Ha kiválasztottuk, hogy melyik oldalon kívánunk harcolni, következik az első küldetés, melynek a tartalmi része rövid úton meg fog minket győzni afelől, hogy ez a program sok mindenre érdemes, csak játékra nem. Egy Quake engine segítségével sikerült létrehozni a mozgást, ami nagy dolognak számított jó 4 éve, ám azt kell mondanom, ez a mozgás már több, mint elavult manapság. Ha dinoszauruszt választunk, akkor ráadásul még fegyverünk sincs, sőt szerintem kifejezetten nehéz dolgunk lesz, mivel baromi komplikált megharapni az embereket, akik viszont ügyesen lőnek ránk a kis fegyverükkel.



A feladat alapvetően a túlélés, így nem szeretnék nagyon belemenni a játék küldetéseibe, már csak azért sem, mert akinek ez tetszik, annak meg szeretném adni azt az örömöt, amit egy ilyen játék végigjátszása közben érezhet megismerve a küldetéseket lépésről-lépésre.

Szóval...nem elég, hogy az emberek lőnek ránk, nekünk meg csak karmunk van, ráadásul karakterünk mozgatása kicsit kockásra sikerült, magyarul: nem lehet kifinomultan irányítani és ezzel nemhogy messziről nem tudunk célozni (esetleges fegyver használatkor... feltéve, hogy emberek vagyunk épp...), de a közelharcban még meg sem tudjuk harapni azt az istenverte ellenfelet. Ha ez mégis sikerül, akkor gyorsan meg kell nyomni az E-gombot és akkor egy baromi ronda, ám hangban rendkívül gusztustalan animáció megmutatja nekünk, hogy miként is falatozunk épp az emberi húsból. A textúrák annyira rondák, hogy nem is értem, mit töltöget ennyit a gép rajtuk. Tény, hogy 800-as procim van, meg csak egy GeForce 2-es kártyám, de akkor is!

Talán apró pozitívumként meg szeretném említeni, hogy a hangok jól sikerültek a játékban, de sajnos ez édeskevés ahhoz képest, hogy az ember karakterünk és a dinó játékosunk teljesen egyformán mozog. Mindegy, hogy kivel játszunk a mozgás ugyanolyan lesz mindenkinél, legyen az sebesség vagy gyorsaság.

Bizonyára ti is érzitek, hogy nem igazán írok semmi konkrétumot a programról! Ez nem véletlen! Egyszerűen már ez is sok, amit eddig írtam és nem igazán értem, hogy miért került ez a förmedvény a piacra. Talán azért, mert épp valaki félbehagyott egy játékfejlesztést jó 3 éve és úgy gondolták, hogy jól jön egy kis dinó-világ, de komolyra fordítva a szót, mindenképp pénzkidobás erre a játékra beruházni. Jó, hogy akad egy ilyen rovat, mert ha én puffogok itt és azt ti pár ezren elolvassátok, remélhetőleg megkímélitek magatokat azoktól az adrenalin robbantó élményektől, melyeket egy tesztelőnek el kell viselni. Ez a játék is leginkább azért idegesítő, mert nem egy alapvetően új ötletet próbáltak a piacra dobni, hanem egy jól bevált dolgot szerettek volna feldolgozni, de ez is silányra sikerült. Így viszont kizárhatjuk a játék készítőinél a közönségközpontúságot, ami viszont kizárja a játékot nálunk.

-aDaM-

Végítélet: 45%





VIP

Rengeteg okból lehet egy játék rossz. Én még azt is el merném lőni, hogy minél fejlettebb a számítástechnika, annál több lesz a rossz játék, de ez is csak részben fedné a valóságot. Mondhatjuk azt is, hogy minél erősebbek ezek a játékok, annál feltűnőbb, ha egy-egy kilóg a sorból. Így vagy úgy mindig meg lehet majd magyarázni, hogy mitől válik egy játék igazán rossz próbálkozássá, de azt sosem lehet kimagyarázni, ha az embert egy játékkészítő cég egyszerűen hülyének nézi! Márpedig a VIP készítői nem tudom, hogy melyik bolygóra voltak kedvesek elkészíteni eme borzadályukat, de azt kell mondanom: sikertelenül adtak a színvonalnak és tartalomnak. Hűű srácok! Ez a program valami brutális!

Próbáljuk megközelíteni arról az oldalról, melyről minden egészséges, ivarérett férfi próbálná: a nők oldaláról. A játék ugye a jól ismert, a már-már itthon sikeresnek (kint bukottnak) számító sorozat, a VIP játék verziója.

A történet szerint Pamela Anderson kis testőr vállalkozása itt is nehéz helyzetbe kerül: meg kell védeniük valakit. Juj. Ettől kezdve a játékban nincs is más dolgunk, mint irányítani a (leginkább) női főszereplőket és véghezvinni a küldetéseket. Ezek a küldetések szinte kivétel nélkül bugyuta és felnőtt játékos fejével egyenesen megalázó dolgok lesznek, melyekre még vissza fogok térni, de egyelőre próbáljunk pozitívumot találni a programban.

Talán az installálási képernyő alatt a csajok képei. Ennyi... Ráadásul nekem személy szerint úgy tűnt, hogy a grafikusok alapvetően jó munkát végeztek, a bevezető képsorok alatt egészen színvonalasra sikerült a kaliforniai tengerpart napsütötte épületeinek a bemutatása, és valljuk be: a hölgyek „kannái" is szépen néznek ki, még így digitálisan is.

Pontosan ezért nem tudom megérteni, hogy mit akart az Ubisoft akkor, amikor ezt a szinte dilettánsoknak szóló játékmentet kitalálta.



Szóval...ne húzzuk tovább az időt, kezdjük el a játék elemzését. Egy vérbeli VIP-rajongónak mindössze 8-gombot kell megtanulnia használni a számítógépén, illetve egészen pontosan négyet és ha isteni tehetség is szorult az ujjaiba, akkor az egérrel ki tudja váltani a második négy gombot.

A játék küldetései szinte kivétel nélkül a következő rendszerben működnek: elindulunk az egyik szereplővel, aki kis magas sarkú cipőjében tipeg a macskaköves Venice-i tengerpart szőke nőkben áztatott utcáin. Megjelennek a rosszfiúk, akik körbevesznek minket, mire nekünk egy dolgot kell tennünk: megfigyelni, hogy a gép milyen mozdulatot ad meg nekünk kötelező mozgásként, és az ahhoz szükséges gombkombinációt benyomni!

Igen, jól látjátok, a gép mondja meg, hogy mit nyomunk meg és mikor. Nincs ám olyan utópisztikus álom, hogy esetleg mi dönthetjük el, miként is kívánjuk felvenni a küzdelmet a szeretett ellenfelekkel...nem-nem!

Ez alapjaiban gyalázza meg már azokat a gamereket is, akik még C-64-en döntögették el, hogy melyik oldalról kívánják lelőni a Beach Head-ben a tankokat, pedig az sem volt túl fejlett kiadás. Felmerülhet bennetek itt a filozofikus kérdés: innentől kezdve miért is számít játéknak a történet, hiszen nincs ebben semmi játék? Bocsánat! Van! Meg kell tudni nyomni gyorsan azokat a gombokat, melyeket a gép kiír nekünk és ez elég izgalmas, mert, ha ez nem sikerült, akkor bizony jaj nekünk!

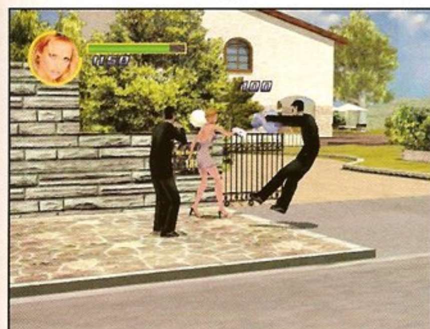
Na, jó...kicsit talán szőrösszívű vagyok, hiszen a második feladatunk már lövöldözés lesz, amihez az egeret kell használnunk, hogy a jól megszokott FPS-rendszerben lőjünk, ám úgy vélem, hogy jobb lett volna, ha ezt inkább nem is teszik bele a kollégák a játékba, mert annyira felháborítóan bugyuta. Manapság, amikor Jedi Knight 2, Unreal vagy Counter Strike van, egyszerűen megmagyarázhatatlannak tartom azt, ha valaki mindenképp meghal, akárhonnan lőjük.

Egyszerűen a program nem ismer sem fejlövést, sem váll-lövést...semmi olyat, ami manapság egy minimális feltétel lenne egy ilyen játékhoz. Nem is nagyon idegesíteném fel magam ezzel a borzalommal.

Bocsássatok meg, de nyugodtan ki merem állítani: az elmúlt 5 évben, mióta az 576 stábjában tevékenykedem, egyszerűen nem találkoztam olyan játékkal, ami ennyire kiakasztott volna, nem csak azért, mert igénytelen és ötletszegény, hanem azért, mert ez nem játék, ez egy jól megkoreografált megvezetése a szerencsétlen játékosoknak, de ez nem a gép előtt történik, hiszen meg kell venni azt a fránya programot, hogy kipróbáljuk, úgyhogy vigyázzatok a boltokban! A VIP dobozán domborodó szép idomok csak azért vannak, hogy eladjanak egy olyan silány játékot, amit egy 5 éves gyerek is messze felülmúl ha adtok neki billentyűzetet és Turbo Pascal-t.

-aDaM-

Végítélet: 25%



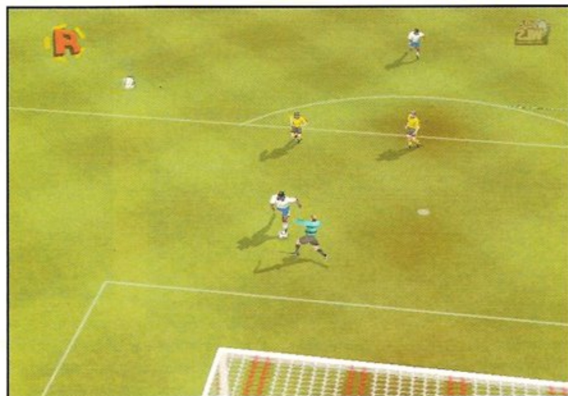


BUDGET JÁTÉKOK

„Héjahéja hóóóó, mexikóóóó, toxikóóóó!" – dalolta volt az Isteni Voga-Turnovszky. A múlt havi számban bemutatott Kick Off 2002 révén ugyan úgy tűnhet, napjainkban már semmi esetre sem vehetőek komolyan a kizárólagos játékélményre koncentráló labdarúgás-szimulációk, az elmúlt szezonok két alapdarabja végett egyértelműen cáfolhatjuk ezen megállapítást. Meg is tesszük.

Sega World Wide Soccer

A Sega Megadrive kultikus focija 1997-ben mutatkozott be PC platformon is. Említett labdarúgás-szimuláció megjelenését többen is hajlamosak a PC történelmében értendő lélektani vízválasztóként értelmezi, elvégre a fokozatosan erősödő hardver révén már kifogástalan adaptációk születhettek. A Sega játékát rendkívül ügyes irányítás-szisztémája különbözteti meg kortársaitól. Akár a korai Kick Offok alkotói, a Sega World Wide Soccer készítésében részt vállalt fejlesztők is az egyszerűségre törekedtek, ám: az egyszerűség nem minden esetben egyenlő a primitivizmussal – lásd Kick Off 2002, ahol egyetlen billentyűvel kéne érvényesülnöd. A Sega World Wide Soccer három akciógombjának buzgó kombinálása minden, sportközvetítésekben s grundon látott figura kivitelezését lehetővé teszi, így máig is jobb választás lehet, semmint a múlt hó derekán keletkezett Kick Off támadás. Hozzátartozik az igazsághoz, hogy ez a mű csak a tudatos alapú játék során hajlandó megmutatni valódi vonzerejét. Remek szavatosságot ígérő irányítása kellemes szolgáltatásokkal párosul, lévén az anyag mindent tud, amit egy focinak tudnia illik – a műfaj savát-borsát jelentő többjátékos módon túl adott itt mindenféle s fajta bajnokság, selejtező, míg a Sega





World Wide Soccer grafikája máig is élvezhető hatást kelt. Csak nézni kell.

86%
Ára: **1999 Ft**

World League Soccer '98

Nyakunkon az újabb világbajnokság, ahogy nyakunkon volt az négy évvel ezelőtt is. Az Eidos 1998 májusában dönt: a rangos sportesemény apropóján maga is pályára lép a fociszimulációk akkor még lejátszatlan meccsén. A World League Soccer '98 elsők között hasznosítja a motion capture technológiát egy foci szimulátorban, a felvételek alanya: Les Ferdinand. Annyit tudok róla, hogy focista. Valamint azt is, hogy többek között roppant technikás/veszélyes fejeléseiről nevezetes. Az újszerű eljárás révén elképesztő élethűség jegyében mozgó karakterek minőségi játékélményt szavatolnak, mely még az akkori Electronic Arts foci – World Cup 98 – megjelenésének dacára is roppant kelendőnek bizonyul. Grafikus szempontok szintjén tárgyunk egyébként még rá is ver az EA műhelyekben keletkezett opponensre: valós időben számolt árnyékok, animált, s nem is különösebben visszataszító közönségmodell, s az időjárási tényezők széleskörű implementálása jellemzik az anyagot. Ezek: napsütés. Eső! Hó!! Villám!!! Mármint ami az égből jön. Félelmekre nincs különösebb ok, a stadionok rendelkeznek villámhárítókkal. Az effektus mindenesetre máig is tetszetős hatást kelt. A World League megjelenésekor már elsődleges szempont volt a prezentáció színvonala, illetve az egyéb szolgáltatások megoldása. Ilyen például a: visszajátszás. Nos, van benne visszajátszás, sőt egész használható – a mű majdani megszállottai előtt valóságos álomgól-snittek megrendezésére nyílik lehetőség. Egyszer régen én is csináltam, bár azóta system crash volt. A mű, mint az címéből is

sejthető, első sorban a '98-as világbajnokság modellezésére koncentrál. Az akkori mezőny minden egyes csapata, játékosa itt figyel – úgyhogy semmi akadálya, hogy újraírjuk a foci történelmet. Sem annak, hogy ne tegyük. A darab tulajdonképpeni felhozatala ugyanis nem kevesebb, mint 190 klubcsapatot számlál – a Rest of the World kitétel alatt szereplő különítmények révén pedig még arra is esélyünk lehet, hogy magyar ifjoncok képezte csapatokat állítsunk csatasorba. Íly módon elmondható, hogy máig is teljes értékű labdarúgós játékokról beszéltünk, melyeknek a vérbeli futballmán eleve képtelen ellenállni. Na, soxotyit!

88%
Ára: **1999 Ft**

Shogo Mobile Armour Division

Napjaink egyik főbb, Lithtech kódjelű FPS motorja olyan játékoknak adott már életet mint a No One Lives Forever avagy az Aliens vs Predator 2. Az engine előélete meglehetősen érdekes: a motor korai fejlesztési munkálatait a Microsoft finanszírozta, tervei szerint létrehozván a mindenki számára ingyenesen használható, pofozgatható FPS platformot. A Lithtech képességei azonban csak korának vezető motorjaihoz hasonlíthatóak, így a fejlesztést végző Monolith egy, az új engine-el készült bemutatkozó projekt elkészítése, majd a motor licenszelhetősége mellett dönt. Tréfát nem ismernek: a munkálatok során két szakaszra osztott brigád egyik fele javában dolgozik a Lithtech bemutatkozó játékán, míg a másik alosztály a Monolith gyöngyszemének, a Bloodnak folytatását készíti. Az eredmény: a manga illatú Shogo, illetve a holló/hetedik féle érzelemvilággal spékelt Blood 2: The Chosen megjelenése között mindösszesen egy hónap telik el, sőt: mindkét játék roppant kedvező fogadtatásban részesül – a licenszelhetőség ideája abszolút életképesnek mutatkozik. A Microsoft eredeti tervét tovább bonyolítja, hogy a vezető FPS fejlesztők – beleértve az ID-t is – perekkel fenyegetőznek, amennyiben a szoftveróriás továbbra is mindenki által használható motort kívánna piacra dobni. Érvelésük szerint, az íly módon tonnaszámra keletkező FPS szemetek s botlások alapjaiban kezdenék ki a műfaj presztízsét. S hogy a Shogo kikezdi-e a manga presztízsét? Érdekes, mielőbbi megválaszolást sürgető kérdés.

Mostan Nagy Robotokról Álmodom

A Monolith Lithtech-el való bemutatkozása a mai napig üdítő hatású MFPS-t – értsd: manga FPS – takar. Az anime s manga jegyek három fronton képviseltetik magukat: egyrészt mind a szereplők, mind a játékvilágban ábrázolt modellek „mangául vannak", míg a Shogo a Battletech univerzumból megismert, hatalmas robotokban s szerkezetekben is bővelkedik. Alighanem a Shogo az első, 3rd person és 1st person alapú játékmodellt egyaránt tartalmazó FPS darab, lévén a robotok irányítása előbbi mód jegyében történik. A kor FPS kínálatát jobbára az „Egyedül a Világ Ellen" irányvonal jellemzi, így a Lithtech bemutatkozó játékának anime ihletettségű története, árnyalt karakterei a kor piacára pezsdítő, újszerű hatást gyakorolnak. Mindazok, akik játszottak az Onival, avagy a Phantasy Star Online-al, képet alkothatnak a Shogoban is ábrázolt jövőképről. A mű elsők között képes hatalmas, belátható területek megjelenítésére s kezelésére, míg a készítők szerint optimális konfiguráción a motor elboldogul 90 animált modell éltetésével is. Máig is újszerűnek mondható a Shogo robotjainak Transformers-öröksége. Ha már mindent s mindenkit szétlőttél ami gonosz, s nem lelsz egyéb, eliminálható entitásra a körzetben, úgy robotodból típus szerint alakíthatsz repülőt, siklót, tankot, voltaképpen bármit, ami az alkotóknak éppen eszébe jutott. A kérdés adott – vajon miért is jó ez? Nos, ilyen formában jóval gyorsabban haladhatunk. A Shogo kampánymódját alkotó küldetések így két csoportra oszlanak: ember, illetve gép alapú missziókkal kell számolnunk. Előbbi során a más FPS-ekből már ismert, kulcs/kapcsolókeresgélés, térképfelderítés jut feladatunkul, míg a vasdögök gyomrába ülvén irányított, még ma is élményszerűnek mondható „industrial mayhem" veszi kezdetét. Emlékeim szerint nem ritka, sőt kifejezetten gyakori a „megtisztítok, majd felderítek" irányvonal. Azaz, első körben rendet teszünk a rosszak gócában, majd robotunkat a sarkon hagyván, belülről számoljuk fel a maradék ellenállást. Az sem rossz, hogy lehet várost rombolni, gonosz emberkéket tíz emeletnyi magasság szerint kenni szét a szájber-felhőkarcolókon, sőt a hullagyalázás lehetősége is adott. Nem mintha egyike lehetne ez legfontosabb elvárásunknak egy FPS-el szemben. De mivel benne van, úgy elmélkedésünkben is benne van. Végszóként idézzük fel Koronczai Gáspár Shogoról alkotott konklúzióját, lévén az mit sem vesztett aktualitásából az azóta eltelt évek során. Így van: „Ha valaki szereti a „3rd First Person Shooter stílust, s kicsit már depressziós az eddigi anyagok személytelenségétől, az csapjon le rá."

90%
Ára: **1999 Ft**

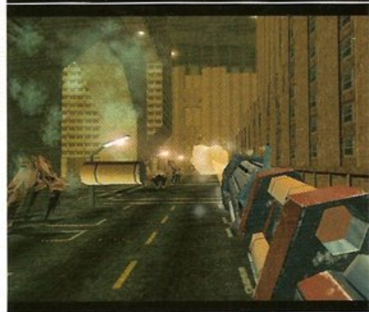
Biff Proton

















EMPIRE EARTH

Egy mű, mely 500.000 évre való játékidővel kecsegtet, jó eséllyel tart számot érdeklődésünkre. A Sierra által publikált Empire Earth őskortól nanokorig modellezi anyabolygónk viharosabb napjait, s immár hozzáférhető a mű magyarított változata is. Egyet fizet, kettőt kap! Legalábbis kompakt lemezből biztosan. Feladatunk a magyarított változat feltelepítése, míg a mű elindítása a csomagban mellékelt eredeti verzió behelyezésének útján lehetséges. Kellemes konklúzió: a magyarítás tulajdonosa alapból szert tesz az eredeti, angol nyelvű változatra is. Az Empire Earth kampányküldetései sokat építenek a narrátori kommentárral támogatott magyarázatokra – ezek során kapunk felvilágosítást a modellezett történelmi éra, valamint feladataink természetéről. Itt mutatkozik meg először, érdemes-e komolyan vennünk egy honosítást. Az Empire Earth-t feltétlenül érdemes, lévén a kommentációk beolvasását „prfsszionalistaaa" – copyright by Hofi – színészekre bízták, kik ilyen minőségükben sem illúziót, sem a magyar nyelvű honosítás műfajának alapvető presztízsét nem rombolják. A küldetések java része ráadásul történetközpontú irányvonalakkal párosul, így számtalanszor lehetünk szem, ám esetünkben nagyobb jelentőséggel bíró, fültanúi is hosszabb, rövidebb dialógusoknak. A magyar nyelv érdekes – nos – dolog, ám, míg szerkezeti felépítése révén az egy mondatba implementálható információtartalom mértékét viszonylag könnyedén tolhatjuk az optimális körülmények között is befogadható határérték felé – lásd most – addig a rövid, funkcionalitásra törekvő szöveges megjelölések nem minden esetben fekszenek neki. Beszélünk itt a kezelőfelületekről. Angolul ugye remek, hogy: „recruit: archer, costs: 40 wood, 20 food, 1 inhabitant", ám: „kiképzés: íjász, ár: 40 fa, 20 élelem, 1 lakos" – idegennek hangzik. Az Empire Earth magyarítását végző emberek szerencsés módon maguk is felfigyeltek ezen sajátosságra, így a honosítás kezelőfelületén olvasható ikonok magyarázatait érezhetően is nagy gonddal szabták át anyanyelvi formák szerint. Ez jó. Nagy kár, bizony nagyon nagy kár hogy az eredeti Empire Earth SEM bővelkedik egység-szinkronizáció tárgykörben – női városlakó, hím városlakó, mindkettő produkál két „yest" meg két „of course-t", és jók voltunk. Így hasonló a helyzet a honosítás során is, jóllehet az alkalmazott színészek itt is kitűnően teljesítenek. A női versenyző „igen"-je és „segíthetek?"-je például egyértelmű bejövés. Mást mondjuk nem is mond, de éppen ez benne a jó. Elvégre, mi mást is kellene mondania/kérdeznie az Ideális Nőnek? Például azt, hogy: „pitét, vagy túrógombócot?"

Rendkívül fontos szempont lehet a honosítással érkező kézikönyv alapvető színvonala, így górcső alá helyezzük a honosítással érkező kézikönyv alapvető színvonalát. Nos, a kezeim között valaha megfordult, honosított kézikönyvek legvaskosabbika ez: valamivel több mint 240 oldalt számlál a drága, s ebbe bele sem számít a borító. Ha honosított kézikönyvhöz jutok, először ötletszerűen ütöm fel valamely oldalon, s olvasok. Így teszek most is, vizsgáld: 106. oldal, Csata: „Ahogy a való világban, úgy az Empire Earth-ben is léteznek szárazföldi, vízi és légi ütközetek. A harc legfőbb terhét természetesen a katonák – az esetek többségében férfiak – viselik, akik sokféle fegyverrel rendelkeznek. Ha védekező háborút folytatunk, a civilek segíthetik háborús tevékenységünket, és bár eközben válhatnak célponttá. A fegyveres küzdelembe ritkán avatkoznak bele."

A kézikönyv logikus felépítésű, a termék által modellezett érák történelmi összefoglalásán túl széleskörű magyarázatokkal szolgál minden, a program során mérlegelendő, kiaknázható lehetőségről. Üdvözlendő szolgáltatás a kiadvány utolsó lapjain helyet kapott, ABC sorrendbe szedett kislexikon is, mely az angol nyelvű verzió gyakorta használt kifejezéseivel kapcsolatban nyújt felvilágosítást. Az Empire Earth magyar nyelvű változata így jó választás lehet mindazoknak, kik képesek 500.000 évet tölteni el egy monitor előtt hideg élelmen, kávén, no és persze: stokin. Aztán ha a nanokorba érsz, lecserélheted forgós fotonfotelre. (Megjegyzés: utóbbit a termék nem tartalmazza.)

A lokalizáció színvonala: **92%**

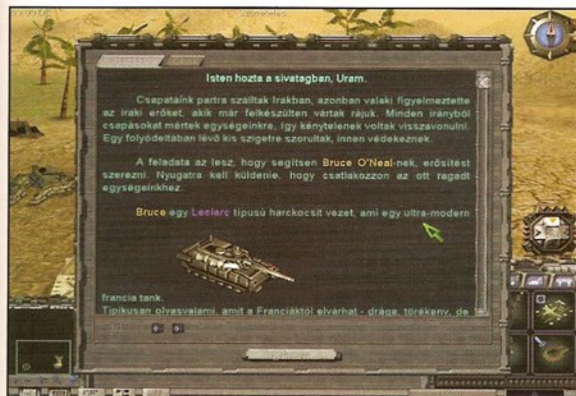
by GyZ





WORLD WAR III

Hasonlóan az Empire Earth-höz, a Jowood Productions gondozásában megjelent World War III – Black Gold magyarítása is profi szinkronszínészek közreműködésével készült. Az eredeti változat egységeinek szinkronizálása során nem fukarkodtak az alkotók – a játékban helyet kapott tankok, repülők, mobil illetve immobil harci ütegek előtt tucatnyi, jobb-rosszabb hangulatfokozó kinyilatkoztatás ismert a „Bármit megteszek Önért, Uram!"-tól egészen a „Gyere a papához!" – nos – talán – „ig"? Az Egyesült Államok, illetve Oroszország színeiben pályára lépő egységek eszmei s gyakorlati verbális felhozatalában különösebb kivetnivalót észlelnem: nem sikerült, ám meglepetéssel kellett konstatálnom, hogy Irak fanatistái szintén orosz akcentussal sokkolják hallószerveimet. „Mijegtjeszek mjindjent, Uuram!" Nem mintha bajom lenne az orosz akcentussal, az orosz nők például állati aranyosan „bjeszélnek madjar." S noha szeptember 11-edike óta sem kiadói, sem fejlesztői részről nem lehet hálás feladat olyan programot népszerűsíteni mely Irak eljövendő szuper-atomhatalom jellegét hangsúlyozza, kvázi: satírozgatja, attól még továbbra is méltatlannak érzem a magyarításban ábrázolt Irak verbális arculatának tulajdonképpeni hiányát.





Már, ha létezik ilyen kifejezés. Mostantól létezik. Mindez nem jelenti hogy Bin Laden-szimpatizáns lennék – azt jelenti csupán, hogy játékban nem ismerek tréfát. Ha a World War III magyarításában szereplő Szásenka hangjából kiérzem a vodkapárlatot, úgy Abdul Allghebra hangjából ki óhajtom érezni a Jihad kebelén edzett s kovácsolt szenvedélyt. Különben a World War III eredetije éppen a terrortámadás miatt késett – legalábbis ezt hallottam.

Remek, felhasználóbarát megoldás a magyarítással érkező, két kézikönyv szerepeltetése. Egyikük papíron – nos – van, míg a másik a már jól ismert PDF formátumban örvendezteti Acrobat Readerünket. Ha neked még nincs „olyantod", akkor kapaszkodj: neked most lesz olyanod, lévén a korong tartalmazza a legújabb verziót. (Fel is installáltam róla, de pssszt!)

A kézikönyvekkel nincsen semmi baj, magyarul vannak, jól vannak, és egyáltalán. Kellemes, emészthető fordítás – a közel 50 oldalas kiadvány a termék mindennemű szolgáltatását részletesen tárgyalja.

A magyarítás során anyanyelvünk jegyében átszabott kezelőfelületek, tájékoztatópanelek legnagyobb részt áttekinthetőek, érthetőek, mi több: fogyaszthatóak is. Apróbb aggályaim a villámháborúk parametrizálásához használatos felület behatóbb tanulmányozásakor mutatkoztak. Győzelmi feltételek: az Empire Earth során már tárgyalt, nyelvi funkcionalitás-hiány iskolapéldája. Bizony, az ablakba nem fért bele hogy: „Total destruction", azaz, akkor vagyunk jók, ha az ódon RTS irányvonalak tükrében, az utolsó, velünk nyílt szembehelyezkedést felvállaló entitást is kikergettük az anyagi síkról. Helyette van: „Minden ellenséges elem megsemmisítése", avagy valami hasonló – hosszú, hosszú mondatok, melyek mérete túlmutat a belőhető objektívákat tárgyaló panel karakterszám-kapacitásán. Megoldás gyanánt így egy kis toolbart kapunk, melyet jobbra-balra huzigálva tájékozódhatunk feladatainkról.

Említést érdemel még a mozibejátszások során hallott színészi teljesítmény, lévén ezek alapozzák meg az atmoszférát. Negatív kritikának itt helye nincs, az ember hasonló készséggel lapátolja magába kis hazánk remek szinkronhangjait, akár a Macskafogót nézné. Macskafogó – Istencsászár. S akiknek köszönhető ezen atmoszféra: Keonch Anna, Szórádi Erika, Barbinek Péter, Gyurity István, Háda János, Honti Molnár Gábor, Imre István, Kálid Artúr, Konrád Antal, Orosz István, Pálmai Szabolcs, Papp János, Rajhona Ádám, Rajkai Zoltán, Selmeczi Roland, Szokol Péter, Vass Gábor, Végh Ferenc, valamint Welker Gábor.

Fent tárgyalt dolgok s összefüggések ismeretében elmondható hogy a World War III – Black Gold magyarítása megfelel a mostanság kialakuló szakterületet/műfajt illető elvárásainknak, így annak beszerzése mind RTS-fanoknak, mind apokalipszislovasoknak javallott jellegű lehet.

A lokalizáció színvonala: **92%**

by GyZ



Merikről, az XP-ről, a HP-őrlésről. HP-t őrölni remek! Őrlik is azt karaktereink tízezerrel. Nem árt tisztában lennünk azonban a Dungeon Siege XP-osztó-tematikájával. Normál körülmények között ugye akkor jár XP, ha sikerrel tesszük múlt időbe opponensünk fizikai kivetülését. Elmélkedésünk tárgyában – mint olyanban – szerencsére más a helyzet. Annak függvényében alakul a használt tulajdonságunkhoz tartozó mutató telítődésének üteme, mekkora mértékű károsodást is okozunk az általunk betámadottakban. Puszta haláluk nem egyenlő XP – a karaktereink által ejtett sebzés egyenlő az XP-vel. Ennek tudatában fel is merül a kérdés: mi a helyzet a gyógyításban jeleskedő karakterekkel? Pánikra – látszólagosan – nincs ok, lévén ők annál több XP-t kapnak, minél többet gyógyítanak. Innentől fogva világos a látszólagos kitétel – ahhoz, hogy gyógyítás útján fejlődhessünk, valamely társunknak feltétlenül sebződnie kell. Persze ennek következtében jóval nehezebb, hosszadalmasabb dolog a gyógyítók fejlesztése. Itt jön az első tipp: Merik csapatunkba való felvételét – akire majd egy bázikus méretű jégkockába zárván lelünk rá – úgy ajánlom, akár a reggeli kávét. Melegen. (Hiába, csak a nagyon rossz poénokat kell megmagyarázni.) Merik alapból is jeleskedik a Természet Mágia, s így a gyógyítás művészetében – így célszerű varázskönyvébe iktatnunk a Healing Hands bűvigét, majd beállítani őt bionikus húsdarálóink védett vonalai mögé. Merik így szükség esetén azonnal osztja a „römödít", lehet s kell is örülni szakértelmének. Második tipp: nem feltétlenül célszerű magas létszámú csapattal mennünk, lévén egymás elől fogják elszívni az XP-t.

A Gerilla Kűr

Amennyiben hard fokozaton játsszuk a Dungeon Siege-t, úgy előbb-utóbb minden bizonnyal találkozunk majd valakivel, aki/ami támadóértékeit karaktereinknek esélye nem lehet túlélni. Ekkor jön a Gerilla Kűr, mely egyébként minden körülmények között használható. Hozzávalók: egy darab, íjászkodásban is jeleskedő karakter, valamint legalább egy, bármely típusú karakter. Ő lesz Ketteske. Célunk nem más, mint az übertáp monsztert Ketteskére haragítani. A megharagított monszter minden körülmények között kész a célpont követésére, ám karakterünk gyorsabb. Íly módon bármikor kereket tudunk oldani, ha úgy hozná a szükség. A megoldás: megyünk, megállunk, pár karnyújtásnyira bevárjuk a monsztrét, majd tovább szaladunk. Opponensünk rendíthetetlenül törtet utánunk. Itt jön a csel: íjászunknak adjuk meg a Hold Position parancsot, majd Ketteskével írjunk le csökkenő sugarú, koncentrikus köröket – természetesen íjászunkat hasznosítván a körök középpontjaként. Ketteske és a monszter előbb-utóbb lőtávolba érnek, íjászunk innentől már tudni fogja a dolgát. Megjegyzendő, a trükk csak addig a pillanatig kamatoztatható, míg Ketteske közelebb áll a célponthoz, mint íjászunk – úgyhogy erre tessék ügyelni.

A korai idézésekről

Furcsa, ám nem kevésbé meglepő módon az alacsonyabb szinten már hozzáférhető, Summon Jade Gargoyle nevű spell jóval hatékonyabbnak bizonyul, semmint a magasabb szintű Summon Skeleton. Mindkét megidézhető rémséget jól ismeri a korai dungeonöket már teljesített játékos, így sokkal inkább alapozhatunk a jáde gargoyle távolsági harcmodorára, mint a rendszerint két-három – későbbi szinteken egyetlen – ütéstől kifekvő csonti lelkes, ám tragikomikus rohamaira. Mindez nem lenne gond, ha Diablo 2 módra onthatnánk magunkból a csontikat – de sajna nem fogjuk, egy idéző egyazon időben, maximálisan egy lényt tudhat kontroll alatt. Kihagyott ziccer, mondhatnók. Mondjuk is: kihagyott ziccer.

Max Payne-ről

A Bullet Time-hozó Max Payne munkássága a Dungeon Siege alkotóit sem hagyhatta hidegen – a játékmenet sebességfokozatainak alsó végpontja révén ábrázolt időskála kísértetiesen hasonlít a Bullet Time effekt során tapasztaltakra. Magyar billentyűzeten a Ctrl+Ü, illetve, Ctrl+Ó kombinációk segítségével növelhetjük, avagy csökkenthetjük az időskálát khm... valós időben. Mindez azért jó, mert az alsó fokozat jegyében értelmezett időskála révén tökéletesen nyomon követhető minden, értsd: minden. Pause módban ugyebár csak a kimerevített karakterek láthatóak, menetirányaik azonban nem – fejben kell őket tartanunk. Az időskálák szükség szerinti parametrizálása így remek lehetőség, arról nem is szólván, hogy jó látvány.

Szamárköhögés

Nem árt tudni hogy egy leszerződtethető szamár tárkapacitása három humanoid karakter összeadott értékeinek feleltethető meg, így használatuk révén jelentősen növelhetjük a kereskedőkhöz leszállított cuccok számát, valamint az ezek eladásából befolyt összeget is. A Dungeon Siege kereskedői egyébiránt hallatlanul pofátlan haszonkulccsal dolgoznak, szemléltetés végett: a pajzsot, melyet 15 aranyért hajlandóak tőlünk megvásárolni, 150 aranyért kínálják újra eladásra. Az ilyen s ehhez hasonló húzásokon sajnos nem áll módunkban változtatni, lévén a mű előtt nem ismert a merchant képzettség, avagy az alkudozás lehetősége. Érdemes hát többször is megfontolnunk, biznisz-e nekünk magunkkal vinni egy sacc 15 aranyért eladható pajzsot, avagy célszerűbb kisebb, ám jobb áron eladható javakkal tölteni ki a négy rublikányi kapacitást. Például: scrollok.

Hős Gertevich a Bátor, a Szilaj, a Dalia













Életben maradni...

- Amint meghalljuk, hogy támad az ellen, a Space billentyűvel rohanjunk a helyszínre, látni mi történik – és visszaverni a betolakodókat.

- Soha ne engedjük elmenekülni a legyengült ellenfelet.

- A Győzelemnek ára van. Ne sajnáljuk az egységeinket.

- Az játék elején jól lehet „rush"-olni a nagy történelmi csatákban és többjátékos módban.

- A bázis védelme legyen legalább két torony és egy légvédelmi ágyú.

- Az erőforrások kihasználásához - behordásához sok dömpert kell építeni.

- Az épületek elhelyezésekor ügyeljünk arra, hogy még csak véletlenül se legyenek szorosan egymás mellett.

- Az igazán profik használhatnak útvonal-kijelöléseket. Ez csatákban még több előnyt jelenthet.

- A legjobban mindig a főépületet védjük, a feldolgozó üzemből többet is gyárthatunk, közelebb a játékokhoz.

- Az utolsó fontos tanács: a pálya legelején még az épületek felhúzása előtt építeni kell legalább három dömpert. Ha nem, nagyban visszavetheti a pénzhiány a további fejlődést.

Csapatösszeállítások

Alapcsapat
Grunt (4-6), Grenadier (2-4), Mine Sweeper
Ár: 400 - 650 / 0 – 0 Műanyag / Elektromosság
Megjegyzés: csak, ha nincs semmi másunk... Felderíteni és apró ellenállási gócokat felszámolni elégséges.

Fejlesztett csapat
Grunt (8), Grenader (4), Mine Sweeper (2), Bazooka Man (6), Sniper (2), Medic
Ár: 2150 / 150
Megjegyzés: Ez már egy támadó csapat. Komoly galibát okozhatnak, mielőtt semlegesítik őket.

Elit csapat
Mine Sweeper (2), Bazooka Man (8), Sniper (4), Medic (4-6), Half-Truck (2-4),
Tank (2), Chopper (4)
Ár: 3700 - 4100 / 2400 - 3000
Megjegyzés: Ez a végső hadsereg, szinte semmi nem tudja őket megállítani, ha megindulnak...

Épületrombolók
Mortar Man (6-8), Grunt (2), Medic
Ár: 1100 - 1400 / 150 - 150
Megjegyzés: Különösen jól alkalmazható ez az összeállítás épületek olvasztására...

A páncélozottak
Half-Truck (4), Tank (4), Medic (4), Chopper (4)
Ár: 2400 / 3400
Megjegyzés: Erődemonstráció veszteségek nélkül. Gyorsan és kímélet nélkül számolja fel az ellenállást.

Védekező csapat
Guard Tower (2), Pillbox, AA Gun (2), Sniper (2), Bazooka Man (4), Tank, Medic
Ár: 2300 / 400
Megjegyzés: ha lehetséges, bejárataink védelmére ilyen csapatot építsünk, de csak az utolsó egy-két kampánypályán kell, viszont multiban annál inkább...

Stratégiák

Gerilla-akciók:
Számottevő tűzerővel támadjunk, de csak maximum tíz másodpercig. Utána futás!

Csalétkek:
Maroknyi közkatonát feláldozva támadjunk velük egy oldalról, de a rájuk szabaduló védelmet átverve a másik oldalról indítsuk fő erőinket.

Kukkolók:
Három mesterlövészt a frontvonalba küldve nagy távolságra láthatunk. Amellett hogy hatékonyan leszedik a gyengébb gyalogosokat, bevethetjük biztos célpontok ellen a légitámadást.

Csalogatás:
Egy egységgel izgatni a védőket. A kalandvágyó ellenséges egységek, kik miután a csalétek nyomában eltávolodtak a fő erőktől, már könnyedén elkaphatók.

Felfedezők:
Két fős helikoptercsapatokat szétküldve vizsgáljuk át a pályát. Egy-egy magányos légvédelmi ágyú ellen is bátran bevethetjük őket.

Hősök

Sarge:
Használjuk bátran minden csatában. Profi módon lő és nagyon nagyot sebez. Még ha el is veszítjük, küldjük a frontra, komoly problémát okozhat az ellenfélnek.
Gyalogsági / páncélozott /légi egységek ellen: 8 / 5 / 6

Hoover:
Mókás figura, mindentől parázik. Már nagyon messziről kiszúrja az aknákat. Védjük bőszen, hiszen hiányával kiapadhatatlan humorforrást veszítünk.





Gyalogsági / páncélozott /légi egységek ellen: 0 / 0 / 0

Sharp:
Profi távolba lövő – aknavetővel. Elég ha a csapat utolsó egysége, így is bőven ellő mindenki feje fölött.
Gyalogsági / páncélozott /légi egységek ellen: 0 / 8 / 0

Scorch:
Egy igazi kincs. Ez egyetlen lángszórós az egész játékban, vigyázzunk rá, használjuk bölcsen.
Gyalogsági / páncélozott /légi egységek ellen: 8 / 6 / 0

Riff:
Messze több mint egyszerű rakétás. Irgalmatlanul sokat sebez páncélozott egységek ellen.
Gyalogsági / páncélozott /légi egységek ellen: 5 / 8 / 8

Thick:
Kitűnő nehézgéppuskás, ha ő megvan, nem is kell sokat áldozni a bázis védelmére.
Gyalogsági / páncélozott /légi egységek ellen: 8 / 2 / 0

Bulleye:
A végső gyalogospusztító. Nagyon messzire lő, és hatalmasat sebez, sokkal többet, mint a normál mesterlövész. Soha ne veszítsük el!
Gyalogsági / páncélozott /légi egységek ellen: 10 / 0 / 0

Vikki:
Ő Sarge cicababája, aki a történet egy későbbi részében bukkan fel. Jó katona, de inkább a kirakatba, semmint a csatába való...
Gyalogsági / páncélozott /légi egységek ellen: 8 / 5 / 5

Irányítás:
Bal egér gomb: egy adott egységet választ ki.

Bal egér gomb: lenyomva tartva kijelölő-hálót alkothatunk.

Bal egér gomb: akciók kiadása...

Jobb egér gomb: kiválasztás megszüntetése

CTRL + Bal egér gomb: az összes hasonszőrű egység kiválasztása

SHIFT + Bal egér gomb: egység hozzáadása a már kijelöltekhez

CTRL + (1/2/3/4): csapatok alkotása
(1/2/3/4): korábban alkotott csapatok kiválasztása

SHIFT + (1/2/3/4): csapatokhoz ugrás

E: minden egység kiválasztása
G: nagycsoportok kiválasztása
H: kijelölés megszüntetése
J: Vicceskedés

Balage

Visszatekintő – 1992 Május

Mercenary III, a Hiányzó Láncszem! Mercenary III, az egyik legnagyszerűbb C64 játék. Persze van Amigára, sőt PC-re is. Üröm az örömben: a ma PC-je már élvezhetetlen sebességen futtatja a klasszikust, így szemléjét megelőzően kötelező jellegű a procifogó letöltése. Hogy mi is a procifogó? Hamarosan elmondjuk. Az imént, mint hiányzó láncszemet említettük a Mercenary III-at. Teljes szabadságot, korlátlan lehetőségeket biztosító felépítése révén a darabot nem túlzás sem az Elitekhez, sem a Damocleshez hasonlítani. A mű cselekménye valójában a Damocles egyenes folytatásának fogható fel, míg profilja szerint, az eredeti Mercenarykben, illetve Elite-ekben is ábrázolt irányvonalat erősíti. Adva vagyon az univerzum, s adva vagyon a számlálhatatlan bolygó. S végül adva vagyon a használó, ki legjobb tudása szerint igyekszik érvényesülni e számtalan bolygó között. Fejvadászat, kereskedelem, amit csak az Elite sorozat révén megismertünk. Ami Paul Woakes műveit





– ő az, akinek a Mercenary sorozatot köszönhetjük – megkülönbözteti az Elite-ektől, az még az ihletőhöz képest is jóval részletesebben, gazdagabban kidolgozott szektorok, illetve a fordulatokban bővelkedő sztori szerepeltetése. E hónapban érdekes módon egy irányított Elite klón is befut, mely Space Rogue címen örvendezteti az Amiga és C64 tulajdonosokat. 99%-os eredménye révén világos, hogy a kultúráltabb klónok közé tartozik, ám nem összetévesztendő a tulajdonképpeni Elite-tal, mely Frontier címen jelenik meg – majd egyszer.

Az SSI éveken át egyeduralkodó AD&D motorja 1992 májusában produkálja a tőle telhető maximumot. A cég által fejlesztett s publikált RPG sorozatok közül az Elfeledett Birodalmak ölén bonyolódó hack'n slash eposz sikeredik a leghosszabbra. Az 1988-as keltezésű Pool of Radiance után jön a Curse of the Azure Bonds, majd Secret of the Silver Blades, míg a sort a Pools of Darkness zárja. A játék, mely kihozza az SSI immár négy évet látott, ám a kor elvárásaihoz képest mindvégig remek motor minden képességét. Elképesztően, mondom mégegyszer: elképesztően hosszú játékidő, vagy egy raklap bejárható világtérkép, s az SSI RPG-kben valaha látott legtöbb monszter végett elmondható, hogy a Pools of Darknessnek nekifognunk, még ma sem tűnik Istentől elrugaszkodott ötletnek. Jómagam csaknem egy éven keresztüljátszottam vele, ám egy portál előtt valami kódot követelt rajtam a program. Elég szomorú lettem. Hat éven át őrizgettem a save disket, míg véletlenségből Pool of Radiance – Ruins of Myth Drannor kritikát másoltam fel rá. Azóta kacérkodom a gondolattal, hogy nekiugrom újra. S bátran buzdítok erre mindenkit – a Pools of Darkness ugyanis az ódon SSI motorral készült RPG-k legérettebbike, erről kár is lenne vitát nyitni.



A Moonstone befutása mind az Amigára, mind a szórakoztató informatikára roppant üdítő hatást fejt ki – azóta már PC-n is hozzáférhető, jóllehet futtatásához elkél az okosan konfigurált MS-DOS. Négy lovag indul harcba a Holdkőért illetve a térképen elszórt tápokért, hogy aztán a játékvilág rémségeit, majd egymást kardélre hányva, csak Egy Maradhasson. Vizsgált korunk ölén már minden játékteremben dúl a Mortal Kombat láz, így aligha meglepő hogy a Mindscape programozóira is hatást gyakorol az egy-egy elleni küzdelmek szépsége s letisztultsága. A Moonstone fejlesztőinek munkája mindenesetre újraértelmezi a számítógépen ábrázolt összecsapások bűverejét – a program komor, nyomasztó képi világa, lendületes játékmenete napjainkban is szavatossá teszi a darabot.

1992 Májusában érkezik a Team 17 bemutatkozó shoot'em upja melyre máig is szívesen hivatkoznak a fórumok, mint a stílus akkori megújításáért felelős alapvetésre: Project X. A négy lemezen terpeszkedő, eredetileg Amigára készült darabnak azóta már csapnivaló PC-s változata is létezik, hiába: ezeket a műveket sajna még a kor EGA támogatottságú gépeire optimalizálták.

Érdemes szót ejteni még a Special Forces névre keresztelt Amiga játékról, mely szintén négy kislemezen hírdette a kommandósdi nagyszerűségét. Meglehet, mai szemmel nevetségesnek tűnhet egy 92-es játékot hasonlítani a Commandoshoz, ám a SpecialForces-banvoltaképpen ugyanazon nyomvonalak garantálhatják sikerességünket: rejtőzünk, kooperálunk, lecsapunk. Szóval tökjó. Lehet, hogy a Pyros fiúk is a Special Forcessal játszottak? Lehet.

by GyZ



576 KONZOL – A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

576 KONZOL

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzol-ra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL 5760,- Ft-ért tiéd lehet a 11szám, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

576 KByte

Ha most egy évre előfizetsz az 576 KByte-ra, 9552 Ft helyett mindösze 6999 Ft-ért tiéd lehet a következő évfolyam, továbbá 6 általad kiválasztott korábbi számunk.

Az előfizetés értéke

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Ne feledd az irányítószámod!

A 6 db ajándék példány felsorolása (+2 szám arra az esetre, ha a választott számok valamelyike elfogyott!) pl.: 96/4, 99/2 stb.

Feladóvevény

Belföldi postautalvány szelvénye

BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

EXP TV SK

62931306 105 71

COMGAME "576" Kft.
1389 Bp., Pf.: 132

COMGAME "576" Kft.
1389 Bp., Pf.: 132

<45>

<62931306> <105> <71>

62931306 105 71

NEM KERESTE
NEM FOGADTA EL
CÍM ELÉGTELEN
CÍMZETT ISMERETLEN
CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
MEGHALT

Közlemény

EXP TV SK EXPRESSZ
EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES
EXP TV SK TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE
EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES
EXP TV SK EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf: 132) annyiszor 100-Ft-ot, ill. 150-Ft-ot, ill. 2002 Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél, + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! <u>Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.</u>

<u>*A postaköltséget a lenti táblázat alapján számolhatod ki.</u>

Megrendelt újság(ok) ára + postaköltség összege

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

COMGAME „576" Kft
1389 Bp.,Pf.: 132

COMGAME „576" Kft
1389 Bp.,Pf.: 132

Megrendelt újság(ok) felsorolása pl.: 96/4,99/2 stb

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Az 576 KByte

1990-1999-es

számai

100 Ft/db

(+ postaköltség*)

2000-es

számai

150 Ft/ db

(+ postaköltség*)

2001-es

számai

Teljes 2001 évi évfolyam

2002 Ft/ 11 db

(+ postaköltség)

megvásárolhatók boltjainkban vagy megrendelhetők csomagküldő szolgálatunktól (1389 Budapest, Pf.: 132)

2002-ben a teljes 2001. évi évfolyamot megrendelheted, mindössze 2002 Ft-ért 11 szám - 11 db 576 kbyte!





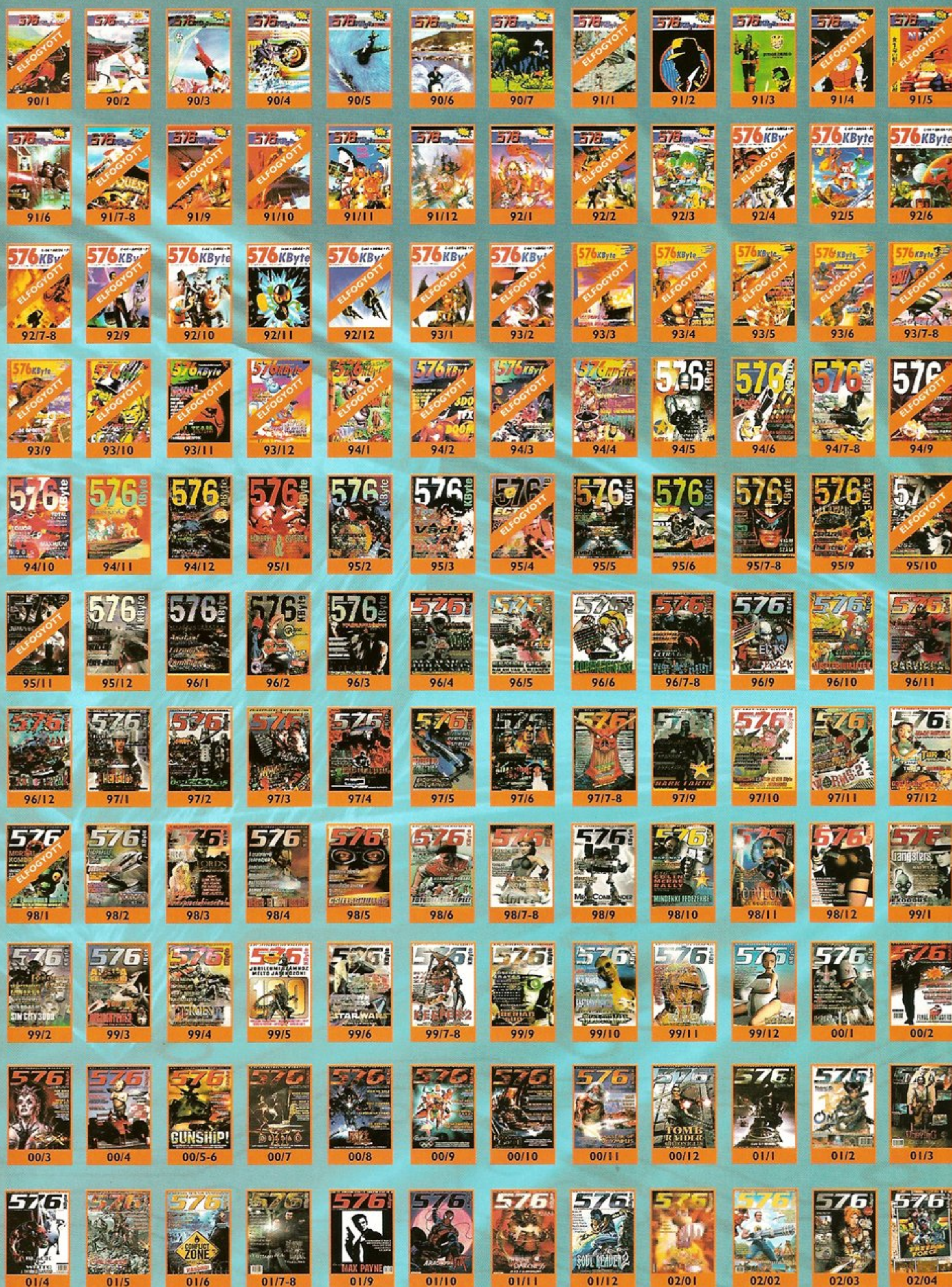
plusz postaköltség: vidéki és budapesti lakosok számára egyaránt 560 Ft.

***A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	77.-	21	640.-	41	740.-
2	95.-	22	640.-	42	740.-
3	250.-	23	640.-	43	740.-
4	250.-	24	640.-	44	740.-
5	250.-	25	640.-	45	740.-
6	250.-	26	640.-	46	740.-
7	250.-	27	640.-	47	740.-
8	560.-	28	640.-	48	740.-
9	560.-	29	640.-	49	740.-
10	560.-	30	640.-	50	740.-
11	560.-	31	640.-	51	740.-
12	560.-	32	640.-	52	740.-
13	560.-	33	640.-	53	740.-
14	560.-	34	640.-	54	740.-
15	560.-	35	640.-	55	740.-
16	560.-	36	740.-	56	740.-
17	560.-	37	740.-	57	740.-
18	640.-	38	740.-	58	740.-
19	640.-	39	740.-	59	740.-
20	640.-	40	740.-	60	740.-

Akciónk a készlet erejéig tart!

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!





A humor, mint olyan elengedhetetlen kelléke az Internet világának. Szinte leírhatatlan, hogy mennyi humoros és idióta oldal született az évek során, amelyek kizárólagos célja, hogy megédesítsék szürke hétköznapjainkat. Mi ebben a hónapban is megpróbálunk egy színes csokrot összeszedni és bemutatni kicsiny rovatunkban, szóval íme az 576 KByte e havi rekeszizomedzőprogramja:

www.bizarro.com



A jól ismert karikaturista színes portálja, ahol nem csak képregények és jópofa rajzfilm-videók tölthetőek le, hanem számos jópofa szolgáltatás és vicces üdvözlőlap áll rendelkezésünkre, ha van egy kis időnk ide látogatni. Külön említést érdemel a Bizarro Market, ahol akár pólókat, vagy egyéb vicces cuccokat rendelhetünk.

www.vilagokorseg.hu



Erről a site-ról nehéz igazából újat mondani, gyakorlatilag egy kellemes, ugyanakkor meglepően színvonalas kikapcsolódást nyújthat mindenkinek ez a magyar nyelvű oldal. Itt nem csak humor, hanem közélet és kultúra is található ízlés szerint - érdemes belepillantani.

www.collegehumor.com



Egy angol weboldal, kifejezetten a sörös, csajos, egyetemista poénok mocskos gyűjtőhelye. Nem is kell ennél sokkal többet mondani, egy klikk, és minden kiderül.

www.comikzone.com

Végre egy igazán kedves humor-por-

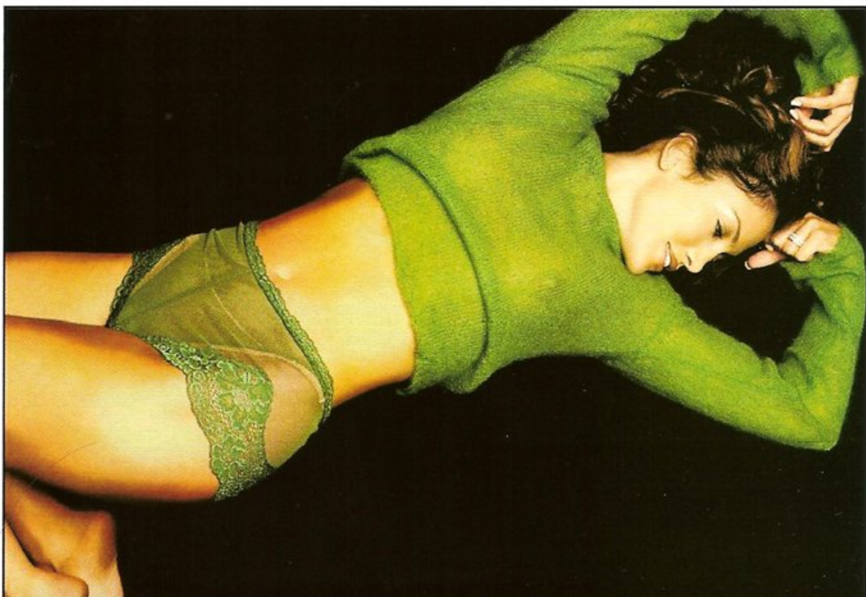
MP3, AVAGY A ZENE KORLÁTLAN ÖRÖME

Ha egyszer eljön a pillanat, hogy egy kicsit komolyabb netkapcsolat gyűrűzik be a lakásodba, talán neked is első dolgod lesz, hogy zenéket tölts le a világhálóról. Ebben segítünk most!

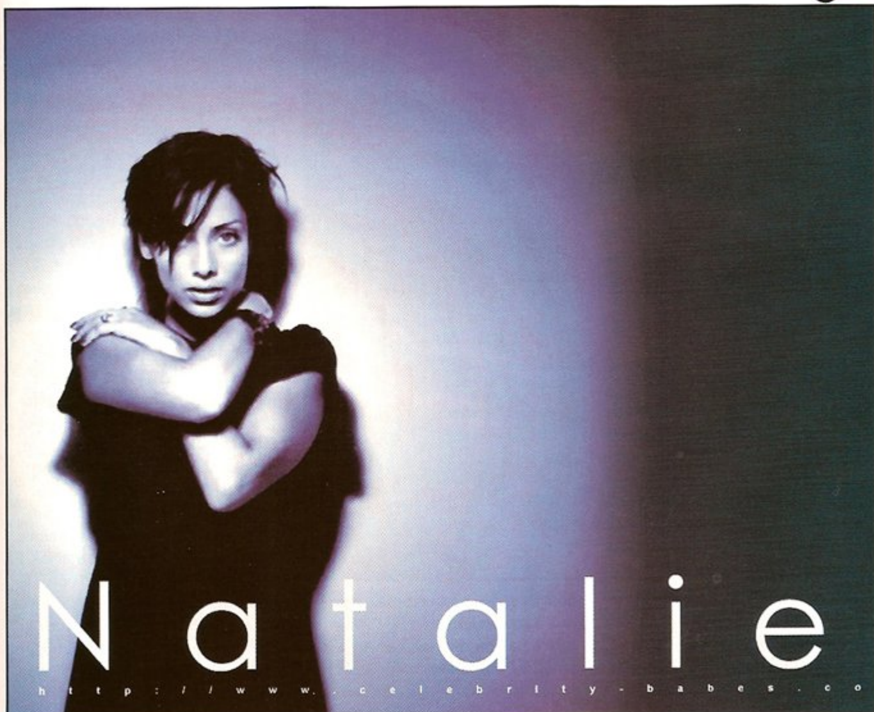
Miután tavaly rengeteg helyen lehetett hallani zenészek és kiadók tömeges hisztijét, miszerint a Napster feléli a zenepiacot, komolyabb perek és fenyegetések után a világ egyik legkomolyabb szabad zenepiaca lehúzta a rolót, igaz csak részlegesen. Akkor sokan megrémültek, hogy vajon mi is lesz az mp3-ak sorsa, hiszen mutassatok egy olyan internetezőt, aki nem töltött már le zenéket vagy albumokat a hálóról. Elég nehéz lenne. A törvények tiszteletben tartása végett azonban azt le kell szögeznünk, hogy mostani cikkünk nem a kalóz illetve a warez oldalak istenítése lesz, hiszen mi is műsoros CD-ket veszünk, de hát előbb meg kell hallgatni, hogy mire is áldozzuk a pénzt, nemde? Igaz, ami igaz, a mai szabad kereskedelem már jogtiszta (elvileg), hiszen a jónép nem központi szerverről tölti le az adatokat, hanem bolhapiac elven működve, a saját számítógépünk egyik könyvtárát osztjuk meg a hálón más emberekkel, akik szintén a rendelkezésünkre bocsátják a saját tárlatukat, így szabadon folyhat a csere-bere, így ez nem más, mintha a haverom-nak adnám kölcsön a CD-met, vagy ilyesmi. Persze erről is rengeteg vita folyt, erre egy kicsit ki is térünk majd a későbbiekben, de mi nem kívánunk ebben aktívan részt venni, mindenki maga döntögesse el, hogy mit gondol az mp3-ak jelenségéről. Az 576 KByte csak mutat egy-két lehetőséget, hogy mindenki szabadon választhasson. Mert mi ezért vagyunk! (-Istenem, hogy miért is nem mentem politikusnak?!)

Először is ugyebár ahhoz, hogy mp3-akat tudj hallgatni, szükséges egy jó lejátszó, azt hiszem senkinek nem okozok meglepetést, ha a Winamp nevet viselő szoftvert ajánlom első körben, amelyet a www.winamp.com oldalról tölthetünk le teljesen ingyenesen. Itt nem csak magát a programot találjuk meg, hanem számos kiegészítő és skin is fellelhető, melyek segítségével szinte 100%-osan a saját ízlésünknek megfelelően alakíthatjuk az mp3 lejátszó tulajdonságait. Tulajdonképpen majdnem az összes hasonló program ingyenes, köztük akad még magyar nyelvű is, tehát érdemes keresgélni, ajánlanám az Origo szoftverbázisát, illetve a letoltes.hu - oldalt, de számos külföldi freeware site-on is találhatok olyan lejátszókat, mint például a Sonique, a Real Jukebox, a Freeamp (Linuxhoz), az UltraPlayer vagy a Soritong 1.0. Ezek nagyjából ugyanazt tudják, de több fejlett változat (pl. a Winamp 3.0) már saját böngészővel is rendelkezik, s például az éppen lejátszott mp3 fájlneve alapján információkat keres a neten az előadóról, az albumról, esetleg a szám más verziójáról is. Hasznos böngészni tehát az oldalakat, hátha pont olyat találsz, amire mindig is vágytál, s akkor már nincs is más dolgod, mint megtölteni a vinyódat rengeteg jó zenével.

Ilyen helyzetben két eset lehetséges. Vagy letöltünk mp3 fájlokat a netről (mely procedúráról részletesebben beszélgetünk nemsokára), vagy saját műsoros CD-inket grabbeljük át a Windows alá, hogy a gépről is hallgatni tudjuk kedvenc számainkat. Ilyen esetben ajánlatos ismét az ingyenes letöltési oldalak felé kacsintgatni, hiszen számos program segít abban, hogy az audio CD-ken lévő fájlokat pillanatok alatt olyan formátumba tömörítsük, amely lényegesen kevesebb helyet foglal, s bármikor előhalászhatjuk a gépünkről, ha éppen kedvünk







szottyan zenét hallgatni munka vagy játék közben. Ilyen program például a népszerű Windac vagy Audiograbber, melyek oda-vissza képesek konvertálni minden hangformátum-fájlt, tehát jó szolgálatot tehetnek az idők során, például akkor is, ha saját mp3 gyűjteményünket kívánjuk hanghordozókra kiírni.

Akkor a lényeg

A lényeg tehát az, hogy igenis lehet ma az Interneten sok és jó zenét találni, csak ügyesen kell keresni, és hát illik valami tökösebb netkapcsolatot beinvesztálni otthonra, különben megőszülünk, mire bármit is le tudunk szedni a netről, tekintve, hogy egy családias mp3 mérete kb. 4-8 mega, és ez bizony modemes hozzáféréssel eltart egy darabig. De hogy ne térjünk el eddigi témánktól, tudnunk kell, hogy egy-két évvel ezelőtt a zenetöltögetés még egyet jelentett a Napster nevével. Ez a portál volt az első, amely egy saját installáló szoftver segítségével ingyenes zenepiacot teremtett a világhálón, ahol egy forgalmas szerveren keresztül milliók töltögethettek fel és le az mp3-akat. Kifinomult keresőrendszer és könnyen átlátható menü segítette a felhasználó munkáját, gyakorlatilag egy percig sem tartott megtalálni, amit keresünk, hiszen előadó és számcím szerint is kereshettünk dolgokat, de még komplett albumok is fel-felbukkantak a sűrűben, ha volt elég türelmünk mazsolázgatni. A Napster neve világszerte közismert lett, csupán jogilag volt kérdéses működése, ugyanis akkor még nem vonatkoztak megfelelő törvények az elektronikus zenepiac működésére, s sajnos olyan is megesett, hogy egy híresebb zenekar (Metallica, Foo Fighters, U2) stúdiómunkája még a nagylemez megjelenése előtt már a hálóra került, köszönhetően valami szemét stúdiósnak, aki lenyúlta a master anyagot. Az ilyen történetek vezettek végül ahhoz, hogy több előadóművész, zenekar és énekes fogott össze, hogy jogi útra terelje ezt a vitát. A lemezkiadók szövetségével (RIAA) karöltve a művészek precedens értékű perre készültek, s bár sokáig húzódott a végső jogerős határozat, végül a piac győzött a felhasználókkal szemben. Ezzel ugyebár csak az volt a probléma, hogy a Napster apja, Shawn Fanning semmilyen anyagi hasznot nem szerzett abból, hogy közel 30 millió emberke cserélgette zenéit a világhálón, sőt, az amerikai törvények értelmében mindenkinek joga van saját lemezeiről házi másolatot készíteni, s ezt akár kölcsön is adhatja barátjának, ha nem kér pénzt érte. Hülye egy helyzet, nem igaz?

Napster

url: www.napster.com
Kínálat: még fejlesztés alatt
Sebesség: majd elválik



Miután a Napster lehúzta a rolót, nem tűnt el teljesen, mert Fanning egy szűrőt készített el, mely segítségével elhatárolta a jogtiszta, az ingyenes és a jogvédett zenéket. Ez a munka még ma is folyik, de azért meg kell súgnom, hogy a legtöbb esetben még most is található ott Metallica, csak nem a helyes nevet kell beírni, így a mtalica, vagy egyéb elgépelt variánsok hozhatnak találatokat, mert ezek neve nem jogvédett, így a fájl szabadon mozoghat a világhálón. Most még ezen is reszelnek a Napster dolgozói, hiszen jelenleg is ők állnak a legnagyobb jogi nyomás alatt, így erről az oldalról sajnos most még nem tudunk részletesen beszámolni. Valószínűleg nem tűnik el végleg a Napster, jelenleg béta tesztek ezrei folynak a rendszeren, bár számos hasonló nevű klón oldal is felütötte már a fejét a világhálón, azt hiszem még várnunk kell arra, hogy a Fanning álma teljesen valóra válhasson, úgy, hogy a zenészek se veszítsenek a bolton.

Audiogalaxy

url: www.audiogalaxy.com
Kínálat: bőséges
Sebesség: gyors

Miután a Napster hattyúdala a végéhez közeledett, számos hasonló oldal tett próbát, ezek közül sokan elvéreztek, mások megerősödtek. Talán az egyik legnagyobb mai mp3 tárhely kerül most rövid bemutatásra, aki ügyesen lavírozva a jog dzsungelében elérte azt, hogy szabadon működhessen a hálón. Az elképzelés itt is hasonló, mint a Napster jogorvoslata

tál, ahol számos más link és jópofa saját tartalom szolgálja jókedvünket. Rengeteg állatos poén, kedves fotók és videók - mint egy Sivatagi Show, csak talán még jobb is!

home.enter.wg/funnyvideos



Bár ez az oldal küllemre még a kilencvenes évek elejét idézi, ha van türelmünk böngészgetni a tartalmát, akkor számos kedves videót találhatunk, valamint rengeteg aranyos képpel gazdagíthatjuk saját gyűjteményünket.

www.joecartoon.com



A Gigglestick és a Zooass oldalakhoz hasonlóan itt is eszméletlen baromságok tárháza lelhető fel, mint például a hülye kutya kalandjai, vagy a szemétkedő béka a turmixgépben. Hát... nem semmi.

www.tar.hu/frameset.phtml?path=/bombagyar/



Egy egészen elképesztő írás az atombomba készítés rejtélyeiről, persze egyetlen szavát sem kell komolyan venni, elvégre mi nem egy terrorista szaklap vagyunk. Legalábbis reméljük...

cyrex.axio.hu/garfield/

Bár az url vége már magáért beszél,





azért nem árt nyomatékosítani: igen, ez egy valódi Garfield képregény-gyűjtemény, ami egész egyszerűen kihagyhatatlan kultusz, már ami minket illet.

www.eeggs.com



Megkésve bár, de törve nem, íme egy húsvéti oldal, ahol kizárólag nyuszis és tojásos viccek találhatóak. Na most merengjünk el egy pillanatra azon, hogy milyen is lehet egy tojásos vicc! Nézz utána!

www.funnydownloads.net



Ez egyben akár freeware ajánló is lehetne, hiszen a sok vicces reklám és videó mellett mókás játékok tárháza is a FunnyDownloads oldala, szóval csak csemegézni kell, csak ez a borzalmas lila majom ne lenne ott mindenhol!!!

www.warnerbros.com/pages/madmagazine

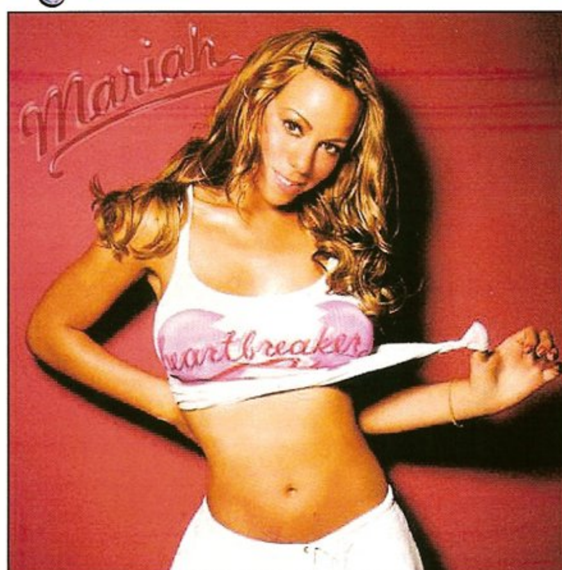


Ha szereted a magyar Kretén, vagy Mad magazint, akkor ez a te oldalad, ahol még a magyar megjelenés előtt találkozhatsz a legújabb gyilkos poénokkal. Hát kell ennél több?

www.stormtrooper.2y.net/stupid.html



Erről inkább nem is mondanánk semmit. Azt hiszed, csupán egy egyszerű



esetében, nincs központi szerver - itt csak a felhasználók cserélgetnek fájlokat, megosztott könyvtárak és egy nagyon szimpla töltögető-szoftver segítségével. Ha egy zene jogilag védett, az nem letölthető, de akad olyan verziója (pl. koncertfelvétel, remix, vagy ingyenes válogatáslemezről leszedett változat), amit könnyedén megszerezhetünk. Az Audiogalaxy oldala könnyen áttekinthető, s ha bepötyögjük az url-t, nincs is más dolgunk, mint az oldal bal alján található „download satellite" feliratra kattintani. Ekkor a Satellite nevű kicsinyke program kerül a gépünkre, amelyet megfelelően felinstallálva saját hozzáférésünk lesz a rendszerhez. Ilyenkor meg kell adnunk, hogy



a C meghajtón melyik könyvtárat jelölünk ki a letöltött fájlok gyűjtőhelyének, amelyeket illik is ott hagyni, hiszen így mások is innen érhetik el a nekik kedves zenét. Ha van saját zenénk, érdemes ebbe a könyvtárba másolni, mert ugyebár az ingyenes csereberének a figyelmesség az alapja. Ha a Satellite megtalálja a kapcsolatot, már szabadon töltögethetünk zenéket. Ilyenkor az oldal tetején található keresőbe írhatjuk be a kívánt zenekar vagy dal címét, de az Audiogalaxy külön előnye az is, hogy részszavakat is keres, tehát ha nem vagyunk biztosak a címben, vagy az előadóban, elég azt beírni, amire biztosan emlékszünk, s kis szerencsével így is könnyedén eredményes lehet kutatásunk. Még egy jó pont jár ennek a rendszernek, mert már a letöltés közben is belehallgathatunk a zenébe (amit csak a Napsteren tehettünk meg eddig), méghozzá úgy, hogy a Windows Commanderben a temporary fájlokat beállítjuk úgy, hogy a Winamp is megnyithassa őket (properties - open with...). Ha elindul a letöltés, akkor az Audiogalaxy oldalán is láthatjuk, hogy mi a helyzet, hiszen név szerint mutatja a saját helyzetünket, s miközben várjuk a kedvenc számunkat (egy ADSL, vagy kábel esetében egy szám letöltése nem több fél percnél), lehetőségünk van topicokat nyitni a fórumban, vagy a többi magyar felhasználóval cserélgetni számokat. Ez az oldal nagyon ott van a szeren, tényleg bátran ajánlom mindenkinek.

Kazaa

url: www.kazaa.com
Kínálat: szinte minden
Sebesség: lassú

Ha az előbb azt mondtam, hogy az Audigalaxy-n szinte mindent megtalál a zeneszerető emberke, akkor most azt kell mondanom, hogy a Kazaa segítségével tényleg mindent meg lehet szerezni. Ez a próbálkozás hasonlít leginkább a hagyományos Napster megoldásra, még a kezelőfelület is kísértetiesen hasonlít a Nagy Elődre. Itt azonban megemlítenünk egy igen fontos információt, amely nemrégiben jutott birtokunkba, s jobb, ha erről Te is tudsz. A Kazaa oldalán szintén találsz egy kis szoftvert, melyet letöltve és feltelepítve a gépedre, egy könnyen kezelhető keresőrendszert kapsz, valamint zavartalanul töltögethetsz le mp3-akat, filmeket, programokat, videókat - gyakorlatilag bármit. Ez nagyon jól hangzik (mert egyébként tényleg nagyon jó is!!!), csak a probléma a „zavartanul" szóval van. Nemrégiben kaptuk a hírt, hogy egy bizonyos Brilliant Digital Entertainment arra használta a Kazaa P2P szerverét, hogy a fájlokat cserélgető gyanútlan emberek gépére egy aprócska (majdnem észrevehetetlen) alkalmazást csempésszen. A tervek szerint az így horogra akadt felhasználók számítógépeit összeforrasztják egy saját hálózatba - melyet a Brilliant Digital felügyel. Bár a cég azt nyilatkozta, hogy mindezt törvényes keretek közt teszi, arról lenne szó, hogy a felhasználó gépén kihasználatlan kapacitást bonyolult számítási feladatok gyorsítására használnák. Ez azt jelenti, hogy akár tudtod nélkül is használhatják a géped memóriáját és kapacitását - igaz ártalmatlan dologra, de mégis csak zavaró a tudat, hogy az ártalmatlan szabadpiac mögött ilyen dolgok is lapulnak. Mindazonáltal nem szabad, hogy ez a tény eltérítsen azon elhatározásodtól, hogy felinstalláld a Kazaa P2P rendszerének kulcsprogramját, mert ennek segítségével tényleg bármit képes leszel letölteni - igen, bármit! Egy aprócska probléma akadhat csupán, s ez a sebesség. Még komolyabb kapcsolatoknál is (egyszer még egy internetes cég atomteljesítményű hálózatán is kipróbáltam a dolgot, csak úgy kíváncsiságból) pokoli lassú tud lenni a letöltés, ami gyakran kissé frusztráló tud lenni. Persze sokat segít az a megoldás, hogy a Kazaa rendszere a kért fájlokat töredezi, s darabokban tölti le több gépről, így a nagyobb részeket a komolyabb kapcsolattal rendelkező felhasználóktól cseni el, míg akár 1kbyte/sec sebességű letöltést is elindít, ha talál kisebb részeket is on-line gépeken. Hasonlóan a régi Napster felépítéshez, a kezelőfelületen bele lehet hallgatni (esetleg nézni) az éppen letöltődő anyagba, s külön öröm, hogy a Kazaa elég fejlett szűrőrendszerrel rendelkezik, így akár méret, tartalom, s minőség alapján is szelektálhatunk. Ha a háztartásban fiatal poronty is leledzik, akár még olyat is be lehet kapcsolni, hogy erotikus vagy pornográf anyagok ne kerülhessenek a rendszerbe, így Pistike nem ijedhet meg, ha a szokásos Pokémon videó helyett netán valami sok néni és bácsi maszatol a képernyőn - egy tragikus véletlen folytán. Szóval a Kazaa nagyon remek munka, rengeteg felhasználóval, csak sajnos a sávszélességgel kell még kezdeni valamit, mert bizony így elég időigényes vágyaink beteljesülése, már ha szabad ilyet mondanom...



Peoplesound

url: http://www.peoplesound.com/index.htm
Kínálat: nem tipikus, de érdekes
Gyorsaság: közepes



A Peoplesound oldala azért került figyelmünk középpontjába, mert nem a hagyományos „oszd meg, és élvezd" elvet követi, hanem kifejezetten a zenei érdekességek (hangsúlyozottan jogtiszta) világába vezet el bennünket. Itt nincs semmi köztes program, vagy alkalmazás, hanem a központi szerverről tölthetünk le különlegesebbnél különlegesebb mp3-akat. Az oldal cikkeket, híreket, valamint színes, magazinos bemutatókat is közöl a muzsika világából, de elsősorban ezért érdekes és örvendetes próbálkozás, mert elsődleges célja az, hogy minden zenei stílus és szereplő eljusson az internetes társadalom minél szélesebb rétegeihez. Bár az oldalon futtatható egy kereső, ennek nem az a lényege, hogy megtaláljuk kedvenceinket - ha például beírjuk, hogy Sting, egyetlen egy Sting számot sem találunk majd (vagy legalábbis minimálisat), hanem hasonló stílusú, ámde még nem híres zenészek albumait és felvételeit tölthetjük le tetszőlegesen. Ezek a zenék a szerzők hozzájárulásával lettek feltöltve a Peoplesound adatbázisába, így a cél az, hogy minél többen találkozhassanak új arcokkal és zenei irányzatokkal. Persze több híres művész engedélyezte, hogy albuma felkerüljön az ingyenesen letölthető mp3-ak közé, hiszen egyre inkább elterjedt az a felfogás, hogy az igazi rajongók így is úgy is megveszik a boltban a műsoros CD-t, aki pedig átveszi tőle, vagy letölti a netről, valószínűleg akkor sem venne eredeti zenét, ha minden ilyen oldalt és próbálkozást beszüntetnének. A Peoplesound egyértelműen békét keres a fogyasztók és a kiadók közti „csatában", örvendetes próbálkozás, és ha érdekelnek az új dolgok, feltétlenül kukkants be ide egy kicsit - talán te is megtalálod, amit keresel.

Bahia Music

url: www.bahia.hu
Választék: nem sok
Sebesség: gyors

A végére szántunk egy magyar oldalt is, bár ez szól már a legkevésbé az mp3-ak letöltéséről, de azért hazai viszonylatban egy nagyon szép és választékos produkció. Nem mondok újat azt hiszem, ha azt állítom, hogy ez a Bahia kiadó promóciós oldala, de ők gondoskodtak arról, hogy minden általuk futtatott magyar előadó számaiba belehallgathatunk, részletes leírást



kapunk, naponta friss cikkek és koncertajánlók színesítik a dolgot, szóval nem érheti szó a ház elejét. Jórészt már kulturális magazinról is beszélhetünk, de feltétlenül ajánlanám mindenkinek a Heti Halál rovatot, ha egy kis röhögésre vágyna a töltögetésben megfáradt ember. Mindazonáltal számos mp3 található ezen az oldalon, bár vannak vágott vagy eltorzított változatok, de arra bőven jó, hogy el tudjuk dönteni, miért is érdemes elmászni a lemezboltba, ha feltörtük a perselyt.

Végezetül csak kellemes zenehallgatást szeretnénk kívánni neked, szinte biztos, hogy ezen oldalak egyikén megtalálod a kedvedre való zenét és stílust, s ha éppen tanácstalan lennél, bátran tekintsd meg a http://www.audioholic.net/, vagy a http://www.soundhead.hu/ oldalakat, ahol konkrét listák, ajánlatok és rengeteg zene segíti a döntést. Mi nem is szaporítjuk tovább a szót, itt az idő, hogy hátradőlj, csavard fel a hangerőt, és élvezd, amit a természet adott. A zene korlátlan örömét.

HP

Ha kell egy kis kikapcsolódás...

Ha már fenn vagyunk a világhálón, ugyan miért ne játszhatnánk egy kicsit, hogy elüssük az időt, vagy pihentessük agyunkat? Az Internet tele van ingyen letölthető, vagy on-line játszható freeware illetve shareware programokkal, amelyek arra hivatottak, hogy szórakoztassák a komoly játékokban megfáradt fiatalságot. Persze nem csak játékok, hanem rengeteg ingyen letölthető kiegészítő és más program is rendelkezésünkre áll, csak keresgélni kell egy picit!

www.5star-shareware.com



Egy komolyan kigondolt és jól kivitelezett portált találhatunk ezen a címen, ahol ugyan számos jópofa mini-játék és on-line móka található, de mindemellett számos képernyővédő, háttérkép, rendszerbiztonsági program segít abban, hogy összekössük a kellemeset a hasznossal.

www.rocketdownload.com



Bár nem biztos, hogy a nevet erről kapta, de erről az oldalról tényleg gyorsan le lehet tölteni mindenféle hasznos cuccot, többek közt ingyenes vírusirtót, hihetetlen mennyiségű kiegészítőt, képeket és videókat, és persze a freeware játékok kedvelői sem csalódhatnak, ha éppen erre tévednek.

www.allfreeware.com

Azt hiszem a cím magáért beszél, ez az egyik legnagyobb ingyenes szoftveradatbázis, könnyen kezelhető, s még hírlevelet is kérhetünk tőlük, hogy minden héten képben legyünk az új



cuccok érkezéséről. Látogatása melegen ajánlott!

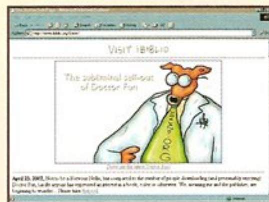
downloads-zdnet.com.com/2001-20-0.html



Itt nem nagyon találunk ingyenes játékot, de szinte minden másból a legjobb kínálatot kapjuk. Rengeteg béta és shareware szoftver egy helyen, részletes leírással - biztos, hogy van itt is valami, amit még soha az életben nem láttunk.

hibaüzenetről van szó, de inkább olvasd el figyelmesen. Nagyon rossz!

http://www.ibiblio.org/Dave/



Dr. Fun oldala, ahol az angolul tudó emberke jó sokáig elidőzhet, mert itt bizony lehet csemegézni az emberi hülyeség magasröptű megnyilvánulásából. Már a rajz is szórakoztató, de ami alatta van...

http://www.yourdictionary.com/fun.html



Ez nem éppen a viccre szakosodott oldal, de be kellett préselnünk kínálatunkba, mert számos olyan szórakoztató freeware játék tölthető le innen, amelyek minden kétséget kizáróan mosolyt csalnak majd megfáradt arcunkra. Sajnos ide is kell némi angol, de azért ne ijedjünk meg, szép és könnyen átlátható site-ot dobtak össze a fiúk.

www.funology.com



A mottó: a baromkodás tudománya! Inkább gyerekes és beteges cuccok, de mi nagyon jól szórakoztunk böngészgetés közben, ezért bátran ajánljuk olyanoknak, akik nagyon ráérnek (munkaidőben), és bírják a tömény agyszikkasztást. Hát, sok sikert hozzá!

http://www.funbrain.com/kidscenter.html

Itt szinte csak letölthető játékokat találhatunk, de mivel számos kedves és aranyos cucc leledzik a Funbrain raktárán, nyugodt szívvel ajánlhatjuk vicces oldalként is. Az hogy mindez pedig teljesen ingyen van, már eleve mosolyfakasztó, a többi csak hab a tortán.



1977-1985

Ha megesne velem az a szerencse, hogy leszólítana egy idegen az utcán, és felajánlaná, hogy próbáljam ki a titokban kifejlesztett időgépét, mint die-hard Star Wars gyűjtőnek (egyes ismerőseim más, enyhén szólva pejoratív megjegyzéseket tesznek: „Nézd a marhát, 31 éves korában még műanyag babákkal játszik!", esetleg „Drágám, add már el ezt a szobányi szemetet és vegyünk egy rendes autót!") nagy gondom lenne, hogy hova is menjek az időben? Először talán az a gondolat foganna meg bennem, hogy a néhai Dáriusz király kincseskamráját kéne meglátogatni, de aztán tuti agyoncsapnám ezt az egészet azzal az ötlettel, hogy irány 1977! Valószínűleg május 25-ére állítanám a gépet, a helyszín Los Angeles lenne. Beülnék egy moziba és megnézném azt a filmet, amelyről bátran állíthatom, hogy mára minden idők legsikeresebb/legismertebb alkotásává nőtte ki magát: a Csillagok Háborúját. Azt a filmet, amely új megvilágításba helyezte a „filmjátékok" fogalmát, és amely örökre megváltoztatta a játékipar történetét. Aztán – a jövőből jött „tudók" fölényes magabiztosságával, ergo őrült gyűjtögetéssel – elkezdeném építeni a jövőt...

Először is elmennék Cincinnatibe, Ohioba. Itt van ugyanis ('77-ben vagyunk!) a Kenner nevű cég központja. Kis, középnyugati vállalat, majdhogynem családi vállalkozás, kezdetben csak tucatnyi munkatárssal. (Hol vannak még az olyan mamutok, mint a Hasbro vagy a McFarlane? Emberek, MATTEL uralkodik a piacon!) Szóval itt a Kennernél pattant ki valakinek a fejéből az ötlet, hogy az akkor divatos (relative) nagy méretű játékfigurák – pl. a 12 inches (30 cm) G.I. Joe sorozat, vagy a Mego kb. 20 cm-es szuperhősei – helyett valami kisebb, kompakt dolgot kéne gyártani. Akkora figurákat, amelyekhez könnyedén lehet járműveket és űrhajókat is adni anélkül, hogy a boltokból szekrény méretű dobozokat kéne hazacipelni, és az akkor „maximumnak" számító 30 dolláros fogyasztói árhatárt se lépjék át. Pont kapóra jött a Kennernek a váratlanul kitörő, és egyre dagadó Star Wars mizéria – rövidesen jöttek a szerződések, és elkészültek az első 3.75 inches (10 cm) figurák, és a hozzájuk tartozó járművek tervei. (Ez a sztori aztán 1985-ig robogott töretlenül...)

A dolog bombasikernek ígérkezett! Sok kis bábu, a kölykök meg fognak őrülni értük – gyűjthetik őket kedvükre. Az olcsó, 2 dollár körüli árfekvés a szülőknek is tetszeni fog. A nagyméretű, szokatlanul igényesen kidolgozott járművekbe belerakhatják a figurákat, kedvük szerint újrajátszhatják a film űrcsatáit. Együtt játszik a család – meg amit akartok!

A gyártás beindult – mint mondtam, akkoriban a Kenner még elég kicsiben nyomta –, de a beígért figurák mégsem készültek el időre. 1977 karácsonyán még csak egy Early Bird Certificate Package nevű papírborítékot vehettek meg az első vásárlók. Ebben a kis csomagban többek között egy karton háttérkép (rajta 12 figura rajza) és egy kupon lapult. Az utóbbi visszaküldésével jogot formáltak a vásárlók arra, hogy az első megjelenő 4 figurát birtokba vegyék – a Kenner vállalta, hogy ingyen és bérmentve postázza őket, ha végre elkészülnek. És láss csodát: a kölykök nem hisztiztek a karácsonyfa alatt levő lapos boríték miatt! Kivárták a kis fehér műanyag tálcát, amely 4 figurát rejtett: a papíranyagon túl Luke Skywalker, Leia, R2-D2 és Chewbacca volt a dobozban + néhány műanyag pöcök, mellyel a 4 szereplőt a korábbi karton háttér elé lehetett erősíteni.

Hogy, hogy nem, már akkor is voltak gyűjtők, akik (elég korán) észbe kaptak. Több borítékot is vettek, nem mindet bontották fel és küldték vissza. Talán már sejtették, hogy ez a kis „papírárú" 2002-ben több mint 800 dollárt fog érni? Hasonló a helyzet az első 4 figurát tartalmazó tálcával is: az Early Bird Set simán ér 1500 dollárt mostanság, persze nem árt, ha a figurák bontatlanok, az eredeti nejlon zacsikban vannak.

A 4 figura közül – mai szemmel – Luke a legizgalmasabb. A legelső széria fénykardját ugyanis egy mára már „misztikus" megoldással, „dupla teleszkópos" módszerrel gyártották. Ez azt jelenti, hogy Luke karjából kicsúszik egy fénykard-darab, melynek belsejéből egy második, cérnavékony teleszkóp-rész húzható ki. Ez a megoldás később elég törékenynek bizonyult, ezért lecserélték egy szimpla teleszkópos változatra, a vékony kihúzható toldásból meg csak egy kb. 1 cm-es kis farkinca maradt.

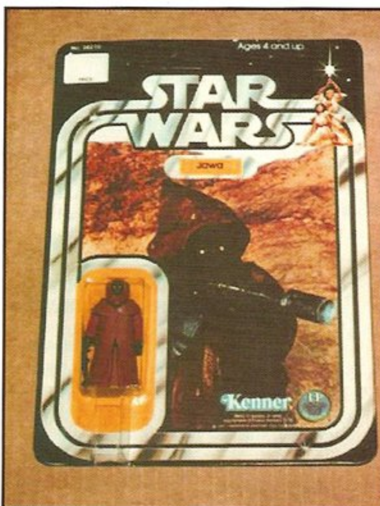
1978-ban aztán megjöttek a boltokba a külön-külön, „buborék" alatt hátlapra szerelt figurák. Indulhatott a gyűjtés és a játék! (A gyűjtők – ki gondolt erre még akkoriban? – elraktározták, a játékosok bontottak.) 12 figura volt az első szettben, melyek között ott volt Darth Vader és Obi-Wan Kenobi. A legelső széria velük is DT fénykarddal készült. Manapság, azt hiszem bátran állíthatom, hogy ezek a dupla lézerkardos verziók a „vintage", azaz „régi fajta" figuragyűjtés non-plus ultrái! Bontatlan változatban jelenleg egy Darth Vader 15 ezer dollár körül fut, de hiába van rá pénzed, valószínűleg megvenni nem tudod: mindössze 3-4 darabról tudnak a források, és kötve hiszem, hogy bárki is megválna tőle! Ugyanígy áll Kenobi is. Bontott verzióban kb. 15-15 darabról tudunk mindkettő esetében (darabonként $8000). Luke téren már jobb a helyzet, őt már 7 ezer dolcsiért meg tudod csípni bontatlanul, bontottan pedig már 300 dollárért tiéd lehet egy szakértő által bevizsgált eredeti darab.

Az első 12 figura között még a Jawa számít izgalmasnak. Első változatait ugyanis műanyag köpennyel szerelték, ezt később textil verzióra cserélték. Bontatlanul 1500 dolcsi körül fut a műanyag csuhás, bontottan már 250-ért megkapod, de vigyázni kell vele, erősen hamisítják a köpenyt...

Újabb figurák és járművek jöttek ki, mikor is beharangozták a nagy durranást, a 21. titkos figurát: Boba Fettet. A fejvadász, aki még nem szerepelt egy filmben sem! ('78-ban leadtak az amerikai TV-k egy fura filmet, Star Wars Holiday Special címmel. Ma Lucas ezt tartja élete legnagyobb baklövésének. Van benne Chewbacca család,



















diszkófények között éneklő szereplők, táncoló rohamosztagos és hasonló cinkes dolgok. A borzalom közepén egy 30 perces rajzfilm is helyet kapott, melyben feltűnik Boba Fett, mint Luke-ék jóságos segítőtársa!) Ez a figura mára igazi legendává vált! A Kenner ugyanis azt tervezte, hogy ezt a bábút „rakétakilövős" háti szerkezettel látja el. El is készült pár tucat prototípus, a figurát a már jól bevált „előrendelős" módszerrel lehetett igényelni, amikor is (1979) beütött a tragédia: a MATTEL egyik Battlestar Galactica játékának apró kilőhető rakétáját lenyelte egy kisgyerek, és meg is fulladt tőle! A Kenner nem kockáztatott, dobta az ötletet és Fettet rögzített raksival jelentettemeg.(Valahogy azért mégis megmaradtak az eredeti rakétakilövős prototípusok. Ma ez a figura a „proto" gyűjtők álma: különböző verzióit (festett, festetlen, J/L kilövő mechanizmus) 8 és 17 ezer dollár között vesztegetik. Mivel alig van belőle, szinte lehetetlen hozzájutni.)

Természetesen a Kenner időközben kihozott néhány 12 inches „barbis" figurát is, sőt, megpróbálkozott a mini Micro szettekkel is, de ezekkel a vonalakkal később az érdeklődés hiánya miatt szépen leálltak. A régi 30 centis figurák között manapság Boba Fett a legkeresettebb ($200) – ő elég élethűen van kidolgozva. Az utolsó 12 inches baba IG-88 volt az Empire Strikes Back idején, érte manapság 500 dolcsit is adnak bontatlan dobozos változatban.

1980-ban aztán jött a Birodalom Visszavág, '83-ban a Jedi Visszatér, és velük együtt a figurák, a járművek és a dioráma-szettek is. Az őrület egészen 1985-ig tartott, amikor is a Star Wars figura-gyűjtés mélypontjára esett. A legutolsó játékok már nem is SW/ESB/ROTJ logóval jelentek meg, hanem Power Of The Force fejléccel, ajándék érmével, hátlapjukon „Collect all 92!" buzdító szöveggel. Akkor a piacon 96 féle bábúhoz lehetett hozzájutni – ebben 3 fajta R2-D2 és 2 féle C-3PO található. Az utolsó, 96. figura a Yak Face volt, ami azonban Amerikában már nem jelent meg – a gyűjtők kénytelenek voltak Kanadába, Ausztráliába vagy Ázsiába menni érte. Ma minimum 1600 dollárt kell leszurkolni a bontatlan verzióért, már ha nagyritkán talál egyet-egyet az ember. Az utolsó 2 jármű is elég húzós áron fut manapság: a Tatooine Skiffért 400 dolcsit, az A-Wingért 250-et is megadnak a gyűjtők. A Kenner utolsó dobásként még megpróbálkozott a Droids és Ewoks rajzfilmsorozatok figuráival is, de ezek már – 1-2 kivétellel – a kutyának sem kellettek.

Európában egyfajta alternatív, Tri-Logo néven emlegetett (az amerikainál jóval gyengébb és sérülékenyebb) csomagolásban jelentek meg a figurák még '85 után is. Emlékszem, a Bástya mozinál (no meg a Móricz Zsigmond Körtéren) levő kis butikban ott sorakoztak egymás mellett a Tri-Logos Yak Face figurák, melyek mostanság alsó hangon érnek 300 dollárt csomagolva.

1988-ra mindenhol eltűntek a figurák a játékboltok polcairól...

Újjászületés

Valahol 1992 tájékán – ahogy az lenni szokott, Amerikában – valaki kitalálta, hogy nem is olyan hülyeség ez a SW figuragyűjtés. Elkezdett éledezni a scene, megindult a kereslet – persze egyelőre csak óvatosan – a régi figurák iránt. Aki akkoriban gyorsan kapcsolt, azt ma a legnagyobb gyűjtők között tartják számon. Iszonyatosan olcsón, iszonyatosan jó állapotú cuccokhoz lehetett hozzájutni. Ez volt a manapság „tátott szájjal hallgatott sztorik" ideje. Egy évtized óta bezárt játékboltokat nyitottak ki újra, ahol lezsírozott '78-as készletek feküdtek; volt egy mexikói shop, ahol olyan mexikói gyártmányú 12 inches babákat találtak, melyeknek a létezéséről addig senki sem tudott; hajdan volt Kenner alkalmazottak túrták fel pincéiket és padlásaikat, hogy aztán a szemfüles gyűjtők 500 dollár körül juthassanak olyan dobozokhoz, melyekben 3 darab (!) rakétakilövős Boba Fett hevert! Valaki egy bontatlan KARTON (12 darab) műanyag köpenyes Jawát talált, persze mindegyiket tökéletes, zsír minőségben... A Kennernél hallották a sztorikat és gondolkodni kezdtek...

1995

1995-ben a Kenner – most már a Hasbro divíziójaként – a nagy visszatérésre készült. Power of the Force 2 (POTF2) név alatt újra Star Wars figurákat kezdtek nyomni – új tervezték, hogy a „kor szellemében" alakítják őket. Új figura design, új csomagolás. Ezt az első, „piros kártyás" sort nevezik manapság a gyűjtők a „Star Wars figurák szégyeneinek". Miért is? Luke a mélabús parasztfiúból kinőtte magát egy Dolph Lundgren „Tökéletes Katona" korabeli izomzatát megszégyenítő terminátorrá. Leia Xena-szintű cicikkel és asszonykarokkal jött ki, a fejéről meg jobb, ha nem is beszélünk. (Szegény Carrie Fisher, ma is nedvesre izzadja a lepedőjét, ha rémálmaiban rá gondol.) A jó öreg Ben Kenobi új megjelenése is inkább hasonlított Sean Connery „sziklás" fazonjára, mint a megfontolt jedi mesterre – később aztán ő is megszelídült. A rohamosztagosok pedig azt hiszem, a mai napig mindenki kedvencei: ha azok a szegény katonák ilyen gyűrösdarázsderekú fazonok lettek volna, a Birodalom simán meggazdagodott volna 1-2 chippendale show-turné lenyomása után...

Miután az összes főszereplőt piacra









dobták, a rajongók és gyűjtők ellenkezése odáig fajult, hogy a Hasbro új tervezők után kellett hogy nézzen. 1997-ben, a Special Edition megjelenése után a piros csomagolást zöldre cserélték, és eszeveszett iramban kezdték nyomni a filmek szereplőinek figuráit. Az egyre újabb bábuk egyre „emberibbek" lettek: Luke ismét vékonyka srác lett, Leia is belopta magát a gyűjtők szívébe erőteljesen lefogyasztott külsejével. Helyreállt a rend – legalábbis a tervezés terén. A hajdan volt „Kenner-érzést" ugyanis finoman szólva mintha kezdte volna megölni a Hasbro nevű mamut üzletpolitikája. Gyönyörű figurák jöttek ki (mint például az egyik kedvencem, a fekete Death Star Droid), viszont tisztán látszott: ennek a rohamnak sohasem lesz vége, sőt, még csillapodni sem fog. Szépen lassan fogytak a karakterek, már közel voltunk ahhoz, hogy minden egyes Star Wars paceknak volt új figurája. Egyre karakterből több verzió is kapható volt: ilyen beállással, olyan jelmezben. A figurák mellé diaképeket adtak. Jöttek a deluxe és extra kiadások, újra éledt a 12 inches és a Micro vonal. A kellemes gyűjtés átcsapott nehezen követhető bizniszbe. Ebben az időben több mint 200 különböző 3.75-ös figura látott napvilágot.

Joggal tehetitek fel a kérdést: vajon az újabb figurák is olyan értékesek lehetnek-e? A válasz egyértelmű: NEM. A régi sorozatok piaci értékéből okulva egyre többen tették el a figurákat bontatlanul, nem beszélve arról, hogy a Hasbro is masszív mennyiségeket termelt. Egy-egy figurát (biztos vagyok benne, hogy direkt) viszont egészen kis mennyiségben dobtak piacra, mesterségesen verve így fel az árakat. Ez a „kis húzás" persze messze nem is mérhető a vintage bábukat körülvevő mizériához – talán 200 dolcsi körül van a legdrágább csomagolt új figura, és csak 2-3 ilyen kaliberű létezik. Az biztos: egy „új" figura sem fog annyit érni megjelenése után 10 évvel, mint bármelyik (akár a legolcsóbb is) a régiek közül...

Episode időszak

1999 május harmadikán megjelentek az első Episode I-es figurák, méghozzá „beszélő" ComTech chipekkel párosítva. Csak néhány darab, beetetésnek, jóval a film mozikba kerülése



előtt – hatalmas volt az érdeklődés! Mindenki látni akarta az új karaktereket. (Hasbro berkekben azt mondják, hogy ez az EP1-es figurahadjárat volt az egyik legsikeresebb húzásuk.)

A figurák kezdetben – szerencsére – eléggé normális, „még megvásárolható" ütemben jöttek. Tökéletesen volt kidolgozva mindegyik, de ennek ellenére sikerült megtartani „játék" mivoltukat. Aztán egy idő után itt is jelentkezett az a furcsaság, hogy 1-1 bábut túl sok különböző beállással dobtak ki. Szegény Darth Maul vagy 5 pózban hozzáférhető.

Itt már sok – amúgy megszállott, pénzt és fáradtságot nem kímélő – gyűjtőnek az volt a véleménye, hogy









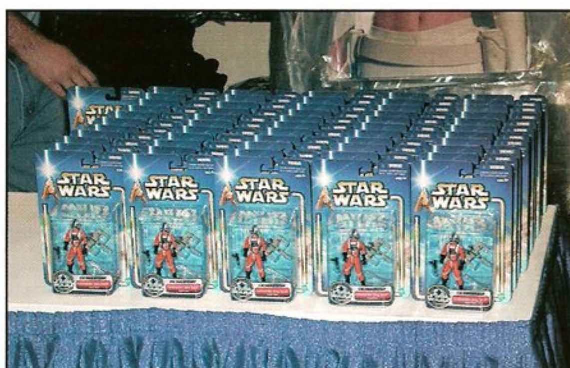
a Hasbro politikája erősen a zsebükre megy. Nem elég, hogy futott ugye az EP1 bábusorozat, belekezdtek az egyre újabb chipes trilógiás figurák kiadásába is. Kétség nem fér hozzá, egyébként ez az egyik legjobban sikerült felhozatal: a vallató droidos Darth Vader, a kantinos Han Solo, a hosszú puskás Stormtrooper és a hologramos Leiával csomagolt R2-D2 is egészen gyönyörű figurák.

Ennek ellenére, hogy mindenki számára világos: már az ezredik és az ezeregyedik bőrt is lehúzták a Star Wars figurákról, a képzeletbeli vonat még mindig száguld. A rajongó gyűjtők őrült lelkesedése nem lankad. A Hasbro kitalálta, hogy meghirdeti a „Kinek a figuráját látnátok a legszívesebben" szavazást. Ömlöttek (és ömlenek a mai napig is) az ötletek, ennek eredménye például az amúgy igen tetszetős, vadiúj BoShek pilótafigura is.

Az EP1-es vonal nagy erősségei a Cinema Scene pakkok, amelyekben több figura van beállítva a film egy-egy helyzetébe, karton háttér és egy műanyag talapzat kombinálásával. Szintén nagy hangsúlyt fektettek a különböző nagyobb méretű lények megjelentetésére is, melyek közül nagyon jópofa a Jabbás szett, ahol kedvenc hutt gengszterünk a kétfejű szpíkercsávóval van összecsomagolva. Említést érdemel még a hatalmas méretű Fambaa nevű állat is, amely dimenzióit tekintve a gyűjtők legkedvesebb rémálma: nehéz, mint egy páncélszekrény és kábé olyan méretű dobozba van csomagolva. Ezért az ára is szép, néhol 100 dollárt is elkérnek érte!

Mire a legtöbb gyűjtő eljutott oda, hogy berántotta az összes EP1-es játékot, derült égből villámcsapásként jött a hír: újabb sorozat indul, immár Power of the Jedi logó alatt. Ennek a sornak az érdekessége, hogy úgyszólván minden egyes bábu különleges: nincsenek „gagyi" mellékkarakterek, csak nagyon egyedi pózokban megformázott szuper figurák. A fehér K-3PO és a 300. figuraként kikiáltott, jubileumi Boba Fett bábu minden igazi SW játékrajongónak ott van a gyűjteményében!

Az EP1-es figuráknál már szinte teljesen megszűnt a „ritkaság" fogalma. Van néhány variáció (gyártási vagy csomagolási hibából adódik a legtöbb!), melyekért komolyabb összegeket – 50-100 dollárt talán – is elkérnek, de ezek már elég eszement dolgok: barna hátizsák a fekete helyett, távcső a jobb oldalon a bal helyett...



Episode 2

Mivel annyira intenzíven már nem követem a SW figuravilág eseményeit, nem is tudom pontosan, mikor jöttek ki az első EP2-es bábuk. Valamikor május elején, természetesen a film bemutatása előtt. Ismét egy új csomagolásdesign, szerény véleményem szerint az eddigi leggyengébb. Elég furcsa dolog történt: az új figurák annyira profin vannak kidolgozva, annyira aprólékosak, hogy sajnos a tervezők mintha átestek volna a ló túloldalára. Ezek már nem játékok – mint aminek eredetileg szánták őket – hanem mini szobrok. Ez persze a gyűjtőket nem izgatja, hiszen bontatlanul a falra (vagy bontottan a vitrinbe) tenni tökéletesek a cuccok, de nem hiszem, hogy a kissrácok igazán felhőtlenül tudnának játszani velük. Egészen speciális pózokban állnak a figurák (magyarul nehéz velük tetszőleges helyzetet eljátszani), tele vannak pakolva apró, 5 perc játék alatt tökéletesen és véglegesen elveszthető, apró alkatrészekkel.

De azért – a gyűjtő beszél belőlem – butaság lenne nem elismerni: a Hasbro szerintem elérte a 3.75-ös figurák kidolgozhatóságának felső határát! Kezdjük ott, hogy az arcok majdnem tökéletesek – minden színészt abszolút fel lehet ismerni. Az új R2-es robot már elektromos (csipog össze-vissza), az időközben bombázóvá érő Amidala hercegnő iszonyú dögös ruciban virít, Jango Fett, a király pedig elsöprően bikául néz ki mind rögzített, mind levehető sisakos kivitelben – sőt, az új Slave 1 is szuper, bár érdekes módon már itt is elég ütött-kopott állapotban pompázik. Van már kölyök Boba Fettünk, egészen energikus, mondhatni „fiatal" Yodánk és már-már majdnem Csillagok Háborúja fazonra „öltöztethető" C-3PO-nk. Személyes kedvencem a Clone Trooper figura. A nagyméretű lények közül a cikk készültének pillanatában még csak egy dínó-szerű, Reek névre hallgató valami kapható.

The show must go on

A shownak mennie kell, és megy is tovább! A Hasbro nem áll le a figurakiadással. Egyre újabb és újabb trilógiás bábuk vannak készülőben, az Episode 2-es figurcsikat még csak most kezdték nyomni (gondolom ezekből is lesz vagy 100), és mire eljutnánk oda, hogy elmondhatjuk: most már tényleg az összes műanyag izé ott pihen a gyűjteményünkben, elérkezik az Episode 3 bemutatásának ideje...

Ennek az egésznek talán csak a pénztárcánk szab határt... Sajnos (?), egy megszállott gyűjtő esetében még az sem...

Martin



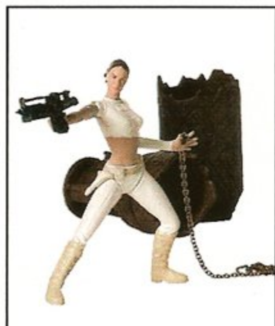














IRÁNY A FÉNYSEBESSÉG

Lehetséges-e az emberiség számára a nagy távolságokba történő űrutazás, hogy naprendszerünket elhagyva távoli csillagokat látogassunk meg? Civilizációnknak van-e esélye a riasztóan távoli világok elérésre, hogy új bolygókat fedezzen föl, legyőzve a tér és az idő korlátait?

Írásunkban a nehezebb út viszontagságait térképezzük föl. Nem foglalkozunk a minden problémára választ adó hipertérrel, a féreglyukakkal, a teleportációval. Maradjunk a hagyományos tér-idő rendszerben, mely feltételezi, hogy A pontból B pontba jutáshoz az egyenes a legrövidebb, és azt végig is kell járni.



Űrutazásunk előtt három lényeges problémát kell tisztáznunk. Szükségünk lesz egy mindennél sebesebb űrhajóra, tudnunk kell, hogy az emberi szervezet csak bizonyos mértékű gyorsulást képes leviselni, végül észben kell tartanunk, hogy hihetetlen csillagászati távolságokat kell legyőznünk. A manapság használatos holdrakéták viszonylag nagy, percenként 40 kilométeres sebességgel indulnak. Néhány pillanatra elérik a föld tömegvonzásánál hétszer nagyobb sebességet, de általános vélekedés szerint az űrhajósok tartósan nem bírnának ki 6 g-nél nagyobb gyorsulást. A megoldás a tartós, folyamatos gyorsulás kell hogy legyen. Egy probléma tehát megoldódott, de hogyan tároljuk a hajóhoz szükséges üzemanyagot?

A mai űrhajók kétféleképpen működnek: tolóerővel, vagy pedig magát hajtja előre. Az üzemanyag lehet szilárd vagy folyékony, mindkettőnek vannak előnyei és hátrányai is. Az biztos, hogy ha komolyabb sebességet akarunk elérni, óriási mennyiségű helyet foglalna az üzemanyag – olyan autóra hasonlítana, ahol egy százalék jutna az embernek, 99 % pedig az üzemanyagnak. Keressünk valami jobb megoldást.

Az atomrakéta elérheti a másodpercenkénti 200 kilométeres sebességet. Ez már tekintélyes gyorsaság. Az atomrakéták kiválóan működnének a naprendszeren belül, ami fél siker, de nem alkalmasak a mélyűr meghódítására. Ezzel a sebességgel a hozzánk legközelebb eső állócsillag, a Proxima Centauri elérése még mindig 6666 évig tartana. Ennyi idő még a legtürelmesebbeknek sem megfelelő. Igazán jó megoldás az anyag legalapvetőbb építőelemeinek energiájának felhasználása lenne.

Több szubatomi részecskének van ellenkező töltésű párja, ezeket a különleges részecskéket antianyagnak nevezzük. Világunkban normális körülmények között nem létezik antianyag, de kvantumfizikai kísérletek során már a nyomára bukkantak. Az elektron pozitív töltésű párja a pozitron. Ha az elektron antianyag párjával ütközik, mindketten felrobbannak, és energiává alakulnak. Mekkora energia szabadul föl? A hagyományos atombomba robbanásakor a hasadóanyag egy ezredrésze szabadul föl energiaként – ha antianyag robban, az egész! Egyetlen kilogramm anyag és antianyag találkozásakor több ezer hirosimai méretű atombomba energiája szabadul ki... és pont ez az, ami a mi csillagközi utazásunkhoz kell.

Lódítsuk meg a fantáziánkat és képzeljük el a hatalmas csillaghajót, melynek kazánjába másodpercenként 3 kilogramm üzemanyagot lapátolunk. Ezzel az energiával elérhetjük a másodpercenkénti 1100 kilométeres sebességet.

Tapossunk a gázpedálba és célozzuk meg az Androméda-csillagködöt. A fénysebesség negyedénél a halmaz már nem sárgásan ragyog, hanem mélykék színt ölt. A fénysebesség több mint kilencven százalékánál az Andromédát csak ibolyántúli sugárzásnak érzékelnénk, míg a mi galaxisunk, a Tejút pedig az infravörös tartomány felé tolódna el. Zűrzavarosan hangzik mindez, túlságosan is felgyorsultunk – az einsteini relativitáselmélet beleszól gondolatkísérletünkbe.

Hogy miért kell foglalkozni a teret és az időt „téridővé" kapcsoló elmélettel? Azért mert az eddigi, világról alkotott tudásunk alapköve, mely megkerülhetetlen és minden kísérlet alátámasztotta. Az elméletet nem magyarázzuk meg hely és szükséges értelem hiányában, legyen elég a következtetés. A világűrben minden mozgás – térben és időben egyaránt zajlik. Minél gyorsabban halad az űrhajó, annál nagyobb lesz a különbség a földi és a fedélzeten észlelhető idő között. A fénysebesség 96 százalékánál egy földi óra 17 másodpercre csökken, 99 százaléknál már csak 6 másodperc. Ha valaha is elérnénk a fénysebességet, megállna az idő – a fény „örök".

Ezt azonban a hajó utasa nem venné észre útközben, csak ha visszatérne a Földre. Amit ő néhány hétnek gondolt, itthon évszázadokat jelentett. Ha az időutazók a fénysebesség 99,9 százalékával tesznek meg egy fényévnyi távolságot, akkor a földi órák szerint ez egy évbe és 53 másodpercbe kerülne, az űrhajósok viszont csak öt napnak érzékelnék. A fedélzeti órák hetvenháromszor gyorsabban járnak? A Földről nézve a hajó zsugorodik össze, a hajóról az előttük lévő távolság. Ahol sebesség van, ott azonnal érzékelni lehet a tér és az idő kölcsönös függőségét, mert a sebesség az egy időegység alatt megtett út (tér).

Most már kiszámíthatjuk, hogy a fény 99 százalékával 28 ezer év az út az Androméidáig, 283 év a fény 99,999999 százalékával és mindössze 2,8 év a fénysebesség 99,9999999999 százalékával. Egy biztos, a tér zsugorodását csak különösen nagy sebességnél lehet észrevenni, de elvileg semmi akadálya a távoli csillagok meglátogatásának. Elvileg.

Csakhogy van itt még egy bökkenő. Fantasztikus mennyiségű energiára lenne szükségünk, hogy egyáltalán megközelítsük a fénysebességet. Ennek oka, hogy az anyag tulajdonsága annak mértékében változik, amilyen gyorsan mozog. Ez vonatkozik a tömegre is. Az einsteini $E=mc^2$ képlet figyelembe vételével, ha az űrhajó „csak" a fénysebesség felével halad, saját tömege 15 százalékkal nő. Nagyobb tömeget csak nagyobb hajtóerő mozgathat meg, minél gyorsabb az űrhajó annál nagyobb a tömege – ördögi kör! Ha fénysebességre akarunk gyorsítani, végtelen mennyiségű energia lenne szükséges számunkra, honnan szedünk ennyit? Milyen következménnyel járna mindez? A végeredmény a teljes mértékű nehézkedés lenne – vagyis ez a szuperűrhajó mindent magához vonzana a világegyetemben. Az egész kozmosz egyetlen hatalmas fekete lyukká omlana össze!

Hogy az egész világegyetem olvadna-e bele az űrhajóba, vagy a hajó olvadna-e bele a világegyetembe; hogy a milliárdnyi nap, bolygó, galaxis rohanna-e az űrhajó felé vagy fordítva – nem tudjuk. Egy biztos: a kozmosz és a hajó eggyé olvadna egy nagyon sajátos állapotban. Ekkor minden mérték elveszíti jelentőségét, nincs igazi „tér" és nincs igazi „idő".

Még valami feltűnhet az olvasónak. Ha az időutazók 6 év múltán visszatérnének az Androméda-ködből a Földre, „itthon" ez alatt 4 millió éve telt volna el! Ki az, aki képes elképzeli, hogy hogyan nézne ki akkor a Föld? Egy csillagközi út emberi vonatkozási sokkal súlyosabbak, mint az ezzel járó megoldatlan technikai problémák.

Balage



Dragon Throne: Battle Of Red Cliffs

Az [ENTER] megnyomása után beírhatod a következő kódokat:

fps
Az aktuális másodpercenkénti képkocka megjelenés

levelup
Következő szint

ineedwood
Teljes fa mennyiség

ineedmeat
Teljes hús mennyiség

ineedrice
Teljes rizs mennyiség

ineedfood
Teljes kaja mennyiség

ineedwine
Teljes bor mennyiség

ineediron
Teljes vas mennyiség

ineedall
Minden tárgy

ineedopenfog
„Fog of War" kikapcsolása

Dungeon Siege

Az [ENTER] majd a [+] megnyomása után beírva a következő kódokat, bekapcsolod az [ENTER] majd a [-] megnyomása után kikapcsolod őket.

checksinthemail
999999 arany

chunkey
Állandóan izmos zömök

drdeath
Maximális sérülés

faertehbadgar
A fegyverviselők maximálisan feltöltöttek fegyverrel, páncéllal életerővel

GUI
„GUI" helyreállítása

loefervision
Teljes bejárt térkép belátható

maxjooky
Minden karakter nagyon nagy

minjooky
Minden karakter nagyon kicsi

potionaholic
3 „Super Health" és 3 „Super Mana" gyógyital

resizelabels
Kisebb felirat a karakter feje fölött

shootall
Nem kell az egérrel kattintgatni harc közben

sixdemonbag
150 démon

sniper
Minden íjász ellát 100 méterre

superchunky
Nagyon erős karakterek

version
A játék verziószáma

xrayvision
Textúra kikapcsolása

zool
Sérthetetlenség

mouse
Egér engedélyezése

movie
Az események rögzítése

rings
Keretes kijelölés engedélyezése

Heroes Might And Magic IV

Játék közben nyomd meg a [TAB] billentyűt és utána írd be a cheat kódot, majd nyomd meg az [ENTER] billentyűt.

nwcAmbrosia
Minden felszerelés elérhető

nwcGoSolo
Automatikus játék

nwcAres
Ütközet megnyerése

nwcAchilles
Ütközet elvesztése

nwcHephaestus
11 zsebtolvaj

nwcEtTuBrute
Kétségbesett küzdelem

nwcExcalibur
A hazugság gyűrűje

nwcNibelungenlied
Isten kardja

nwcTristram
Crusader-ek

nwcLancelot
Bajnokok

nwcStMichael
Angyalok

nwcSevenLittleGuys
Törpék

nwcMerlin
Varázsló

nwcCronus
Titánok

nwcBlahBlah
Vámpírok

nwcHades
Ördögök

nwcUnderTheBridge
Koboldok

nwcKingMinos
„Minotaur"

nwcXanthus
Lidércek

nwcFafnir
Fekete sárkányok

nwcDoYouSmellBrownies
Manók

nwcFenrir
Farkasok

nwcFixMyShoes
Manók (Elf)

nwcTheLast
„Unicornis"

nwcRa
„Phoenix"

nwcValkyries
Óriás varázslók (Valkűrők)

nwcGrendel
Szörnyeteg (Behemoth)

nwcPoseidon
Tengeri szörny

nwcPrometheus
Tűzmadár

nwcAthena
Ügyesség növelése (Skill)

nwcThoth
Szint ugrás

nwcIsis
Varázslatok tanulása

nwcRagnarok
Küldetés elvesztése

nwcHermes
Végtelen mozgás

nwcValhalla
Küldetés megnyerése

nwcSacrificeToTheGods
Maximális szerencse

nwcSphinx
Végtelen darabokból álló térkép

nwcAphrodite
Doboló pórnép

nwcImAGod
„Cheat' menü elérése

nwcPan
Maximális morál

nwcCityOfTroy
Minden épület felépül

nwcOldMan
Öreg Jack

Tony Hawk's Pro Skater 3

Állítsd meg a játékot, majd lépj be a „cheats" menübe az „options" képernyőn. Pontosan ahogy itt leírva látod, írd be a kódokat. Ügyelj a kis és nagybetűkre!

backdoor
Kódok engedélyezése

roadtrip
Pálya válsztás

Doom Guy YOHOMIES
Minden karakter választható

WeEatDirt
Minden konfigurált karakter

GiveMeSomeWood
Minden deszka

Gearbox Tribute Peepshow
Minden FMV sorozat megcsinálható

idkfa
„Doom Guy" korcsolyázó és „Gearbox Tribute" FMV sorozat

The Italian Job

Lamborghini Miura:
A játék végigjátszása után megkapod a szabad vezetés menüben.

London: Sérülések kijavítása:
Hajts a „Junkyard"-hoz és keresd meg a piros autót a bejárat mellett. Kerüld meg az autót és a kocsid megjavul. Ajánlott a buszt használni.

Néhány korábban megjelent játék legújabb csalásai

Mig 29 Fulcrum

A [T] megnyomására előjövő konzolba írhatod be a következő kódokat:

show throttle



Tolóerő megmutatása

show mach
Sebesség „Mach"-ban

show velocity
Sebesség a levelgőben

show groundspeed
Sebesség a földön

show fuel
Üzemanyag használat

show fuel usage
Üzemanyag használat százalékban

show altitude
Repülési magasság lábban

blackout
Elsötétítés KI/BE

flameout
Hajtómű leállítás KI/BE

flatspin
Lapos dugóhúzó KI/BE

blur
Simítás KI/BE

joystick
Joystick KI/BE

rudder
Oldalkormány KI/BE

throttle
Gázadás KI/BE

Max Payne

A játékot a „-developer" paraméter hozzáadásával indítsd el, vagy parancssorból, vagy az asztalon lévő parancsikon tulajdonságainál a „Cél" sor módosításával.
Pl: „C:\Program Files\Max Payne\MaxPayne.exe" -developer
Ezután játék közben az [F12] megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat beírhatod.

God
Istenmód

Mortal
Istenmód ki

Coder
Fejlesztő mód

NoClip
Átjárás a falakon (repülés)

NoClip_off
Átjárás a falakon ki

GetBulletTime
„Bullet time" időtartam növelés

Showfps
Futás közben megmutatja az „FPS"-t

GetAllWeapons
Minden fegyver

GetInfiniteAmmo
Végtelen lőszer

GetBaseballbat
Baseballütő

GetBeretta
Beretta

Getberettadual
Dupla beretta

GetSawedShotgun
Duplacsövű (rövidcsövű) puska

GetPumpShotgun
Egycsövű puska

GetIngram
„Ingram" (Uzi)

GetIngramDual
Dupla „Ingram" (Uzi)

GetMP5
MP5 pisztoly

GetColtCommando
Colt

GetMolotov
Molotov koktél

GetGrenade
Gránátok

GetM79
M79 gránátvető

GetSniper
Távcsöves puska

GetHealth
Életerő 100 százalék

GetPainkillers
Gyógycsomag

jump#
Ugrás (#=10,20,30) magasra

SetWoundedState
Úgy sétál, mintha sebesült lenne

SetNormalState
Normálisan sétál

Néhány speciális billentyű

C
Három különböző kameramódra váltás

PageUp
Nézőpont felemelése

PageDn
Nézőpont süllyesztése

Ctrl + PgUp
Gyorsabb textúra váltás

Ctrl + PgDn
Lassabb textúra váltás

Home
Játék sebesség növelése

End
Játék sebesség csökkentése

Home + End
Játéksebesség beállítása alaphelyzetbe

Insert
Ugrás a következő indulási pontra

Delete
Ugrás az előző indulási pontra

Left-Key
Külső kamera balra

Right-key
Külső kamera jobbra

Up-key
Külső kamera előre

Down-Key
Külső kamera hátra

Ghost Recon - Desert Siege

Játék közben az [ENTER] megnyomására előjön a konzol, ahová a következő kódokat beírhatod, majd az [ESC] megnyomására folytathatod a játékot.

autowin
Küldetés megnyerése

autolose
Küldetés elvesztése

unlockheros
Hős karakterek felszabadítása

shadow
Láthatatlan leszel

teamshadow
Láthatlan lesz a csapat

superman
Legyőzhetetlen

teamsuperman
Csapat legyőzhetetlen

ToggleUI
Felhasználó felület váltása

ammo
Lőszer csere

run
Gyorsabb mozgás

cisco
Küldetés befejezése

toggleai
Mesterséges intelligencia kikapcsolása

rock
Ellenséges bázis felépítése a közeledben

spawn
Ugrás a helyre ahová mutatsz

teleport
Teleportálás

loc
Az aktuális tartózkodási hely

refill
„Inventory" újra feltöltése

names
Objektum nevének kiírása

hidecorpse
Hulla nevének elrejtése

boom
Képernyő megrázása

rumbleon
Állandóan rázkódó képernyő

Carnivores2

[Shift] + F
Köd be/ki kapcsolása

[Shift] + L
Repülő mód

[Shift] + M
3D objektumok

Játék közben írd be: „debugup". Ezzel bekapcsolod a fejlesztő módot, amivel a képernyő jobb felső sarkában látható lesz a koordináta, ahová a dinók mennek, kivéve persze ha lelövöd őket. Fejlesztő módban az alábbi csalásokat használhatod:

CTRL
Gyorsabb mozgás

SHIFFT+L
Repülésbekapcsolása, ha gyorsabb mozgásra kapcsolsz

SHIFT+S
Lassabb mozgás

CTRL+N
Hosszú ugrás

SHIFT+T
Keret megmutatása

TAB
Teljes térkép



Májusi rovatunk nyitányaképpen - Patrick Hanifin Legnagyobb Élménye következik!

„Ültem az asztalomnál amikor eszembe jutott egy függőben lévő telefonhívás, amit még el kell intéznem. Vettem a számot és tárcsáztam. Egy férfihang válaszolt kedvesen: „Halló?" Udvariasan mondtam: „Itt Patrick Hanifin. Beszélhetnék kérem Robin Carterrel?" Alighogy befejeztem, a kagylót lecsapták. El sem hittem, hogy bárki ilyen bunkó tud lenni. Kikerestem Robin számát a noteszomból,és felhívtam a helyes számon. Kiderült, hogy véletlenül az utolsó két számot felcseréltem. Miután beszéltem a barátommal, úgy döntöttem, hogy újra hívom a fickót. Amikor felvette a telefont, beleüvöltöttem, „Hülye bunkó!" majd lecsaptam a kagylót. Majd a telefonszám mellé írtam: „hülye bunkó" és betettem az asztalfiókomba. Az elkövetkezendő hetekben, amikor rossz passzban voltam, csak felhívtam, lehülyebunkóztam, és lecsaptam a telefont. Ettől mindig felvidultam. Még abban az évben a telefontársaság bevezette a hívószámkijelzést. Ez nagyon fájdalmasan érintett, mert abba kellett hagynom a „hülyebunkó" hívását.
Aztán egy nap eszembe jutott valami. Újra felhívtam, és hallottam ahogy mondja: „Halló". Kitaláltam egy nevet és udvariasan ezt mondtam neki: „Jónapot uram. A telefontársaság kereskedelmi osztályáról beszélek, és érdeklődni szeretnék, hogy hallott-e már cégünk hívószám-kijelzési szolgáltatásairól?" Ő nemmel válaszolt és lecsapta a telefont. Gyorsan visszahívtam és ennyit mondtam neki: „Azért, mert egy hülye bunkó vagy!" és letettem.
Az ok, amiért ezt megosztom veletek az, hogy megmutassam, ha valami igazán bosszant, akkor van mód tenni ellene valamit. Csak hívni kell azt a számot. Egy másik nap egy idős nő elég sok időmet elvette, miközben próbált kiállni a parkolóból. Azt gondoltam, sosem fog már eltűnni onnan. Végül beindította a kocsit, és csiga lassan kigördült a parkolóhelyről. Kicsit hátratolattam, hogy legyen elég helye kikanyarodni. Nagyszerű, gondoltam. Végre elmegy. Amikor hirtelen a semmiből feltűnik egy fekete Camaro és beáll az én parkolóhelyemre! Dudáltam és ordítoztam, hogy nem teheti ezt velem, mert én voltam ott előbb.
De a fickó csak kiszállt a kocsiból, tudomást sem véve rólam és besétált a bevásárlóközpontba. Ez a fickó egy hülye bunkó, gondoltam, ahogy nagyon sok hülye bunkó létezik a világban. Amikoris észrevettem egy cetlit a kocsi ablakán: „Eladó" és alatta a telefonszám.



Felírtam a számot és kerestem egy másik parkolóhelyet. Néhány nap múlva, otthon ülök az asztalom mellett. Miután hívtam a kedvenc „hülye bunkómat", eszembe jutott a másik telefonszám, és gondoltam, jobb, ha őt is felhívom. Néhány csengetés után felvette a telefont. Udvariasan mondtam: „Az eladó fekete Camaro ügyében telefonálok. Meg tudná mondani, hol nézhetném meg a kocsit?" Így válaszolt: „Természetesen." Bediktálta a címet, egy sárga ház volt és a kocsi a ház előtt állt. „Megtudhatnám a nevét?" kérdeztem. „Don Hansennek hívnak" válaszolta. „Mikor mehetnék át megnézni a kocsit?" kérdeztem. „Általában minden este itthon vagyok. Ugorjon be valamikor." „Rendben" mondtam.
„Oooó, Don, mondhatok önnek valamit? Maga egy hülye bunkó!" és letettem. Ezután Don Hansen számát is beprogramoztam a gyorshívóba. Minden remekül ment. Ha bármi bajom volt, volt kéznél két hülye bunkó, akit hívhattam. De néhány hónap múlva már nem volt olyan vicces az egész, mint kezdetben. Gondolkoztam egy picit, majd kitaláltam valamit. Először is felhívtam 1-es számú hülye bunkót. Miután felvette, beleordítottam a telefonba a szokásost, de nem tettem le. Ekkor megkérdezte, hogy ott vagyok-e még, és kérte, hogy ne hívjam többet. „Szó sem lehet róla" mondtam. „Hogy hívják?" kérdezte. „Don Hansen" mondtam. Megkérdezte, hol lakom, és bemondtam neki a címet, ahol a fekete Camaro parkol a ház elott. „Azonnal odamegyek, Don. Legjobb, ha elkezd imádkozni" mondta. „Oh, most nagyon megijesztett, hülye bunkó" ordítottam, és letettem.
Ezek után felhívtam 2-es számú hülye bunkót. Szokásos hülyebunkózás után itt sem tettem le. Azt mondta: „Ha csak rájönnék, hogy ki maga?" „Akkor mit tenne?" kérdeztem.
„Szétrúgnám a seggét." „Nos, itt a lehetoség. Azonnal átmegyek, hülye bunkó" és letettem.
Ezek után felhívtam a rendőrséget, bemondtam a címet és mondtam nekik, hogy azon nyomban megölöm a buzi élettársamat, amint ő hazaér. Majd hívtam a 13-as Csatornát, hogy bandaháború van az adott címen. Ezek után én is odamentem a címre, hogy végignézzem az egész cirkuszt.
Örömmel töltött el, ahogy két hülye bunkó üti-vágja egymást egy csapat rendőr előtt, miközben a rendőrségi helikopter köröz a fejük fölött. Ez volt életem legnagyobb élménye."

Hello ender!

Zombie-nyuszie vagyok, tudod, az a fórumos skac, bár nem hiszem, hogy emlékeznél rám... **(tévedés, 2002 Január 31:"Hát akkor szidjuk GyZ-t, mert megérdemli... Emlékszik még egyáltalán valaki erre a címre? Najó akkor majd én: Hogy ez a h*lye mekkora egy b*rom f***! Egyáltalán, milyen név az, hogy Gyalog Zoltán? Talán azt jelzi, hogy soha az életbe nem lesz kocsija, mert ez biztos! Ilyennek nem adnak ki jogsit! Sőt még személyit sem!" Ezjúszí nyuszí, egy gyézé sosem felejt. Csak, ha fizetnek érte.)**
Szóval nagyon örülök, hogy visszatért az 576-ba a Kult játékok rovat. Ezen felbuzdulva szeretnék ajánlani egy játékot a fent említett rovathoz. A játék neve Stoneage. Ez egy 1992 készült 2d-s logikai játék, amelyet az Eclipse készített. Különféle pályákon kell eljuttatni a dinónkat a starttól a célig. Ha nem ismernéd, akkor kérlek írj vissza, és akkor el tudom küldeni. Ha pedig ismered, akkor lehetne akár ebben a hónapban is a Kult játék! Csak ennyit akartam mondani, illetve írni...

Üdv: zombie-nyuszie alias Szij Péter

Okszics, nyúl - légyen óhajod szerint.

!KULT!E XCLUSIVE!KULT! EXCLUSIVE! KULT! EXCLUSIVE!

http://www.bumbleb.org/cgi-bin/schlabo/dl.pl?stoneage ... a link, mely nélkül Stoneage-re éhes felhasználó élete teljes - nem lehet. Az Eclipse műhelyekben alkotott, '92-es keltezésű klasszikus méltó tisztelgés a korra jellemző logikai programcsomagok kikezdhetetlen szavatossága, nagyszerűsége előtt. Óh, azok a szép, tova tűnt s tett idők, midőn még nem a processzorventillátor elmét s józanságot kérlelhetetlen mód köszörülő zaja hasajtotta szpíkerből szóló dallamokhoz szokott hallószerveinket! Hová levél te, óh kendőzetlen játékélmény, óh számomra édes-terhes nosztalgikum, te! És mondám én újra: óh, te! Ti szentségtelen renderelt ebek, poligonrémek, pinghegyek! Eső szitálja ím, e szürke billentyűzetet! Emlékszem még, mennyit játszottunk a Stoneage-el, emlékszem még, ahogy 42-en kuporodtunk EGYAZON monitor elé és mindegyikünknek megvolt a maga feladata: Ede tologatta a dínót, Jónás a kockákat, a többiek izgultak, és a szemetek engem zavartak ki szendvicsért, óh! Máig sem tudják, hogy pizzaszósz helyett whiskas-szal ízesítettem a feltétet. A dínónak át KELL jutnia! Mert ő a TE dínod, az ÉN dínom, a MI dínónk. S mikor teljesítettünk egy feladatot, a sikerélmény mindannyiunk lelkét megörvendeztető, kecses faun módjára szállt önfeledt köreinkre. Óh, hányszor is zendült fel az öröm egyetlen hangjegyes, kristálytiszta



nótája ifjonti ajkainkról, óh, hányszor is próbáltam kezeimet észrevétlenül Emese fedetlen combjaihoz érinteni. (Egyszer sem sikerült.) Óh, mennyire hittem benne hogy Emese elhiszi, ölbekönyökölt módon teljesen élvezhető a Stoneage menetek szemléje. S lám, ezen idők tovaszálltak, magára hagyván a minduntalan útját kereső, kedves kis dínót. A Nyughatatlant. A MI dínónkat. Egy könnycsepp gördül le arcomról. Egy könnycsepp gördül le Emese arcáról. Suttogja csupán, mégis, velőtrázó kiáltás nekem mindhárom szava: „Bocs, leszbi vagyok." Mostanában gyakran merengek szobám valamely kies, komor sarkában, a falak által egykoron hallott hangokat üldözöm, kergetem egyre - s ők mesélnek is nekem. A fal dala újra a nyughatatlan dínó megmentésére szólít s csábít - csak az én titkom már mindez, melyet jótékonyan őriz e szomorú éjszaka s a beszédes falak körött-tem: „Émmég mindig a Stoneage-en pörgök, vázzé'!"

ITT van újra KISPITE az üzlet ember! Azért nem irtam mert az elöző számotokban le kis petiztetek. **(ne bűntess, óh Pite, ne bűűűntess!)** Pedig én kis pite vagyok!óké? pite mint az amerikai. De nincs harag. Mert az újság fantasztikus. És egyre jobb. Egy kérdés: én vagyok banba, vagy tényleg nincs benne az újságba a csewy cime? Erre léci válaszolj hogy ha megkaptad. **(Nincs benne - ám a levelek benne vannak. Vász iszt dájne problém, Pite?)** Pár fura történet következik: A haveroknál jönn az ötlet-holnap irány a várdi strand!- Óké!
Reggel hajnali 7 : kelés, öltözés.Természetesen rövid gatya póló. Felmarkoljuk a casht irány a busz. De hoppppá!!! Mindenki hosszú nadrág és pulcsi van a házban kivéve engem meg a bátyust!! Hmmmmmmm gyanúss!! Kimegyünk és láss csodát: hatalmas köd és hideg! Na jó azért menyjük be hátha. A francokat Várdán is köd van. Nem baj van foci! Elmentünk a strandra és ott fociztunk. A hideg viz a környezethez képest meleg volt. Nem baj mi belemásztunk!!! Aztán ki is sütött a nap. Megjelentek az áldozatok: a MUffffok. Öröm volt őket nézni. Király! Idul a vadászat. Bátyo bedobja magát! Aszondja:
- Figyu!
- Szióka kis leány nem jössz úszni? Semmi válasz.
-Gyere már léci.
- PETI- szóltam s a vállát ütögetem.
- Hagyá csajózok
- De peti
- Mondom hogy hagyá
- De peti hallgass már meg
- Na mondjad de gyorsan!!!!!
- Peti te nem tudsz uszni!!
- Tényleg!! Kis leány akkor inkább gyere ugrálni. És jött.
Más.
Tesi óra teremfoci. A tanárnő a lányokat vizsgáztatja talaj gyakorlatból. Szintén a teremben. ÉN kapom a labdát kapás lövés ésssssssss. Egy hatalmas csatanás. Ez volt a tanár feje. A másikat pedig a fal adta. Ez nem lesz jó! Az volt a szerencse hogy nem tudta hogy ki lött rá. Mondom a fiúknak -pedig olyan jó jött lábra!!!! Vergödött egy sort aztán kinzás következett 30 percen át. Igazából nem tudom hogy miért vergödött, mert hát pontos fejre adás volt. Na ennyit mára. Legyetek jók.
BY:<kis PITE> u.i irj ha megkaptad.

Megkaptam.

Petőfi Gameboy: Awaiting Snapshot

gAuNtLeTjE pÖrÖg eGy KiCsIt,
ÁlMáBaN fÁt VáG s FeLvIsÍt:
!HuMiLiAtIoN! FeLkEl, ÚgY tŰnIk
NeM tÚl KéSőN, lÁtJa: Ez A hAjNaL
iS dErEnG mInT eGy KvAdDemiDzS
- sKiNjE sÁpAdT sZüKsÉgE eLeMi,
De NeM sIeT, „kint mindenki enemy"
nÉhA mIkOr EtTőL pÁnFéL sZíVe
KöRüL vÖrÖs PáNcÉl RaGyOg S a
RoCkEtJuMp TúLéLheTő GyAlOg
- VeGyEsBoLtBa MeGy Az ItAlPoLcNáL
pOwErUpOt VéTeLeZ uNlOcKoLjA aZ
aMpUlLáT éS a FeLtÖlTéS sIkErEs:
VéRéBe KeVeReDiK aZ eGyIk KiS fElEs
MeLyTőL a SaRkOn KiCsIt MeGrEmEg
- mint akit elkapott egy kósza frag.

Ismeretlen, XXI-edik századi szerző műve. A kézirat eredetijét szerkesztőségünkbe eljuttatta: Bicskey István. Ezúton is csókoltatjuk.

Móka Miki Ötletgyára

Links: A cím alatt szereplő kezdő szöveget (ami szerintem rövidebb és lényegretörőbb lehetne, amolyan CovBoy-féle summa summárummal egyenértékű) középre kellene tenni. Ehhez a két fix ponthoz (tehát a kerethez meg a kezdő szöveghez) kellene igazítani a szöveget és a képeket. Értékelném még, ha a jobb oldali képoszlopban kisebb képaláírások lennének a képek alatt, már ha van olyan, amelyet megéri odabiggyeszteni. **(volt olyan, akartam biggyeszteni, de a dizályner és a tördelő egy emberként csapott a kezemre.)** Remek ötlet volt, hogy az értékelődoboz hátterében a játékból mentett képek voltak! Ezt mindegyinél meg kellene tenni! **(dejszen megvantéve...)**

Zwo: Kedves előfizetőtök s rendszeres olvasótok vagyok! Mivel a cd-kérdés még mindig nagy téma, **(csakugyan?)** gondoltam adok egy ötletet én is! Szóval: mindig csináltok egy összevont számot. Aki 1 évre előfizet így eggyel kevesebbet kap(11-et), ugye. Ötlet: az előfizetőket megajándékozhatnátok 1 db cd-melléklettel! Így nem lenne drágább az újságotok, nem lenne cd-halom a vitrinbe, de mégsem kéne a konkurencia lapját megvenni, ha kéne valami frissítés! Sőt! Szerintem nektek sem lenne túl nagy megerőltetés évi 1 cd-t elkészíteni /no esetlegkettőt :-)/. **(fogadunk?)**

Drei: Egy-két keresetlen szó Mr. ender



szerkesztőbácsihoz: tudom, hogy így se lazsálsz, de hatalmasat dobott anno a lap családias filingjén, hogy a főszeri rendszeresen írogatott és/vagy beszólt a cikkekbe. Én asszondom ne fogd vissza magad, és legalább egy két szó erejéig riogasd az olvasótábort (**a márciusiban ugyanis laikus szemmel csak azér tűnt fel, hogy te is részt vettél a lapcsinálásban, mert bevezetőt írtál és egy hasáb erejéig beköszöntél a cseviben...**)!
Na akkor ennyi voltam. Rövid és tömör, mint mindig :) Ja, hogy akkor mi is a véleményem a márciusiról? Hááááát... (hatásszünet, síri csend)... nékőm teccik! Ágyő, éljen soká az 576!

Vier: [-mélylevegő-]
AABBECSÜLETEMMNÉÉL
SOKKKKALTÖBBETÉÉÉÉR!!

Köszönjük szépen. Más.

Kanniht mar einegében Lamba Projekt von Mr. Bush, auf dem hauptstumbahrführer sagen vir viele NICHT müssen kaine wirnung noch NICHT kaine mal! Was steht auf dem Programm für morgen, wir inneren des Schiffes befinden sich die Lager und die Maschinenraume. Schön, schön. So, die erwachsenen essen gewöhnlich dreimal taglich, Mr. Bush habe wenig möglichkeit zum vergnügen. Es ist unglaublich, aber das überrascht mich nicht. Meine Damen und Herren - ungefahr zweihundert meter in dieser richtung: die Lambda Projekt von Mr. Bush ist hier!

A Lambda Projekt

3.
A Hummer márkájú dzsip már a garázsban várta. Ahogy kilépett az épületből Jeremynek eszébe jutott, hogy most körülbelül ötven méterrel lakása felett van, hiszen a támaszpont valójában a föld alatt volt. Nehéz volt kezdetben a klausztrofóbiásrohamokkalmegküzdenie, és szolgálata első éveiben szinte minden éjjel arra ébredt, hogy a falak vészes sebességgel közelednek. Beült a dzsipbe, és elfordította a kulcsot, majd rálépett a gázra. A visszapillantó tükörben a felszíni labor egyre kisebb lett, majd eltűnt a horizont mögött. Ekkor tért rá az útra, mely a lambda ketteshez vezetett. Ő személy szerint utálta azt a kutatóbázist. Miközben behelyezte a rádióba Cypress Hill kazettáinak egyikét elmerengett azon, hogy vajon eddig hányszor kellett a lambda kettesre mennie. Mindig történt ott valami, ami az ott folyó kísérletek miatt nem is volt meglepő. Ami azonban ténylegesen zavarta, az az volt, hogy ezen a bázison nem is igazán értelmes lények dolgoztak, hanem csak Istent játszó, emberi voltukból kivetkőzött őrült tudósok, akik fajokat, vírusokat teremtenek, és tüntetnek el. Ha rajta múlna, már régóta atombombát dobott volna a lambda kettesre. Ahogy az ominózus laboratórium felé közeledett, két számot együtt énekelt a rádióval, majd meglátta maga előtt a rettegett helyet. A lambda kettes végül is nem volt más, mint egy hatalmas hasáb, ami a többi létesítménnyel ellentétben a föld felszíne felett volt, az itt dolgozók, azonban a közeli delta hármason laktak. Egy légi csapás esetén ugyanis az elsődleges célpont a levegőből is jól átható álcázóberendezés nélküli kutatólaboratórium lenne. A gondolatmenetet a zsebében megcsörrenő mobiltelefon szakította félbe. Az Admirális volt az.
- Jeremy, hol van?
- Közel a lambda ketteshez. Fél perc múlva elérem a célt.
- Helyes. Figyeljen, fél perce elvesztettük a kapcsolatot a laborral. Legyen nagyon körültekintő. Akármilyen rémség leselkedhet önre.



- Értettem.
A telefont lerakta, majd befordult a laboratórium parkolójába. Kiszállt a kocsiból, és körülnézett. Egy darab drótot talált közvetlenül a kocsija előtt. Ahogy felvette, és közelebbről megnézte, észrevette, hogy a telefonvezeték egy darabja az, ami elméletileg húsz méterrel a feje fölött haladt. Felnézett, és látta, hogy a vezetékek szét vannak szaggatva. Ahogy odaállt az ajtó elé, beleszólt az ajtó melletti mikrofonba. Remélte, hogy kap választ.
- Halló, itt Jeremy Pullman hadnagy. Átjöttem megnézni, mi a helyzet.
Értelmetlen sistergés hallatszott a hangszóróból, majd fél perc múlva megszólalt egy távoli hang.
- Itt Donovan Smith beszél. Mindjárt beengedjük. Történt egy kis probléma a távközléssel.
Jeremy várt az ajtónál. Ahogy körülnézett, mindenhol csak a vöröses sivatagot látta, amit még sohasem érzett ilyen fenyegetőnek. A szél felerősödött, és egyre kellemetlenebb lett. Szinte már majdnem megfagyott, amikor óráknak tűnő várakozás után kettőt kattant az elektromos zár, és az ajtó kinyílt.
Egy őszes, de hosszú hajú férfi fogadta, aki meglepően törékenynek hatott fehér köpenyében. A névcéduláján a Donovan Smith név állt.
- Elnézést, hogy megvárakoztattam. - szólt- de sajnos kénytelen voltam lejönni, hogy kinyissam az ajtót. Jöjjön be. Azt hiszem itt bent nagyobb biztonságban van.
Jeremy belépett, vetett még egy pillantást a sivatagra a háta mögött. Ahogy az ajtó becsukódott eltűnt belőle a meghatározhatatlan borzongás. Körülnézett, és látta, hogy a személyzet éppen takarít. Ekkor vette észre, hogy a folyosó nagy részét vér borítja. Látván megrökönyödését Smith így szólt:
- Igen ez a probléma. Billt, a szegény biztonsági őrt tegnap valósággal széttépte egy kísérleti állatunk. Jeremyt elfogta a hányinger. Nem a vér miatt, hanem amiatt, hogy beigazolódott a sejtése az itt dolgozók szellemi állapotáról.
- Sajnos ez nem minden. Nem tudom elmagyarázni így szóban. Jöjjön velem.
Jeremy követte a folyosón, ahol körülbelül húsz métert mentek egyenesen, majd egy lifttel a tizenharmadik emeleten szálltak ki. Itt a falak sterilek és hófehérek voltak, nem úgy, mint a földszinten. Egy dupla lengőajtón át egy hatalmas üvegterráriumhoz vezette Jeremyt. Az üvegketrec mellett egy komputer is helyet foglalt. Az orvos a géphez ment, és beütött egy- két kódot, majd beszélni kezdett.
- Mint látja a képen - eközben a monitoron egy baktérium képe jelent meg - egy eddig egyedi egysejtűt sikerült kifejlesztenünk. Szinte minden környezetben életképes, hiszen bármikor meg tudja változtatni sejthártyájának a felszínét.
- És azt mondja, hogy egy ilyen baktérium szaggatta szét Billt?- kérdezte gunyorosan Jeremy.
- Nem. Ez a baktérium egy biológiai fegyverhez készült, az FX-200 hoz. Amilyen élőlényt megfertőz, azt átformálja, testében rengeteg másolatot készít önmagáról, és pár perc múlva a lényből egy gyilkológép lesz. Akit nem öl meg, de megsebesít, az szintén ilyen lénnyé változik, de már bír az őt megharapó lény összes sajátságával. Mindjárt megmutatom, hogy értem.
A professzor a hatalmas terrárium falán megnyomott egy gombot, amire egy patkány rohant be egy csövön keresztül. Az egész terráriumot zöld füst lepte el, majd amikor ismét lehetett tisztán látni, a patkány a földön feküdt. Pár másodperc alatt, szőre visszahúzódott, majd vastagabb, drótszerű sörte lepte el testét. Szeme beszívódott koponyájába, és az üreg mélyén egy vörös golyóvá tömörödött. Orra visszahúzódott, szájában négy centiméteres háromszög alakú fogak nőttek. Állkapcsáról a bőr lefoszlott, és az egész pofa kiszélesedett, szemből leginkább egy barna koponyára emlékeztetett. Lábizmai kidudorodtak, bizonyos helyen átrepesztve a bőrt. A lábfejeken hatalmas karmok nőttek. A lény körülbelül kétszeresére nőtt meg a változás során, és csak nyomokban lehetett benne felismerni a valamikori patkányt. Ötszög alakú arcát az ablaktábla felé fordította, majd átnézett rajta. Ahogy az üvegtáblán túlra nézett, kinyitotta széles állkapcsát, melyben hosszú sor fog helyezkedet el, és sivító hangot hallatott.
- És egy ilyen szabadult el? - kérdezte Jeremy.
- Nem. Az egy gorillával folytatott kísérlet volt. Általában a metamorfózis után a lényeknélintelligenciacsökkenésttapasztalhatunk. A gorilla azonban rendkívül értelmes lett.
- Miért nem ölték meg őket?! - csattant fel Jeremy
- Mint már mondtam, ez nem olyan egyszerű, hiszen a fertőzött egyedek rendelkeznek a vírus sajátságaival is.
- Tehát?
- Tehát mindennél ellenállóbbak. Ezt nézze!
A doktor egy másik gombot nyomott meg, és az egész terráriumot láng perzselte végig. A kis rém azonban amint megérezte a hőt, lehullatta az összes szál szőrét, és csupasz testére egy igen vastag és kemény bőrréteget fejlesztett. Mindez két másodperc alatt történt. A bőrréteg teteje ugyan megpörkölődött, de a szörnyet nem érte bántódás.
- Jézusom! -Szólalt meg Jeremy- és akkor ez a vírus harapással is terjedhet?
- Ó igen! - Szólt a professzor és megnyomott egy gombot, mire a förtelem kirohant egy üvegcsövön, és marcangolni kezdett egy előre odatett húscafatot. Ekkor egy újabb lény lépett be. Ez is az előzőhöz hasonlított, azonban neki nem háromszög alakú, hanem tűhegyes fogai voltak, és testét öt centis pikkelyek borították. Miután ugyanolyan halálarcával az üvegen túlra nézett, és kilövellte hosszú nyelvét egyenesen Jeremy irányába. A nyelv hangos csattanással csapódott az üvegnek, és a ponton, ahol az ütközés történt, megrepedt az üveg.
- Ezt a patkányt egy átalakult kaméleon harapta meg- szólt kaján mosollyal Smith. Jeremy annyira megijedt, hogy alig hallotta a tudós hangját. Zihálva hátrált az üvegtől. Ebben a pillanatban egy képernyő kapcsolt be falon, és egy katona, aki ijedten próbálta müködésre bírni a képernyőt. Amikor rájött, hogy működésben van, ijedten mondta a híreket:
- Ez itt a kettes bázis. Ismétlem, a kettes. Egy szörnyű rém támadt ránk. A bázis elesett. Sajnos nem volt időnk a fegyvereinkért rohanni, amikor megláttuk a rémet. Rengetegen meghaltak. Szóljanak a Cc60 as koordinátán levő másik bázisnak. Ide ne jöjjenek. ITT VAN?!
Az adás megszakadt.



S tényleg.

ViSZláT!

GyZ

Következő számunk június 13-án jelenik meg!